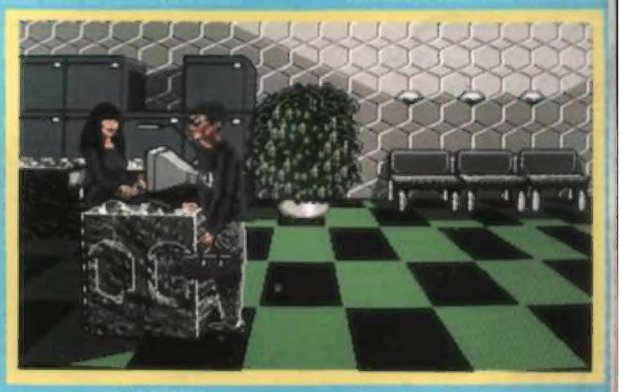
AMIGA DÜNYASI

YIL:1 SAYI:6 KASIM 1990 15.000.- T.L. (K.D.V. DAHİL)

MASAÜSTÜ YAYINCILIKTA AMIGA

- PROFESSIONAL PAGE
- PROFESSIONAL DRAW



ORIANTAL GAMES

CORPORATION

AYIN KONUĞU

PREKAZİ

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

BUTCHER PAINT 2.0 10-11
HRECTOR 23-31

MÜZİK

SOUND SCAPE PRO-MIDI STUDIO..... 22-23
FMX EDİTÖR V1.5 24-27

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 48-49
AMIGA DONANIM 57
TURBO KARTLAR 57

ÖZEL

MASAÜSTÜ YAYINCILIK 12-20
PROFESSIONAL PAGE..... 12-15
PROFESSIONAL DRAW..... 15-19
POST SCRIPT NEDİR? 20
TELEKOMÜNİKASYON
JR-COMM 34-37
VİRÜSLER..... 38-39
AYIN KONUKLARI 62-63
ERAY - ZİHNİ SİNİR..... 62
CEVAT PREKAZI 63

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER..... % ..... 4 - 7
NEDİR BU WORKBENCH? 32-33
AMIGA SALATASI 50
OKUR MEKTUPLARI 51
AMIGADOST 54-55
RESİMLİ ROMAN 96

İŞ DÜNYASI

SUPERBASE PROFESSIONAL..... 44-47

OYUN TANITIM

ADVENTURE 58-61
CORRUPTION TAM ÇÖZÜM II..... 58-59
KINGS QUEST IV HARİTALAR.... 60-61

PRINCE OF PERSIA..... 64-65
GREMLINS II..... 66
JAMES POND..... 66
ORIENTAL GAMES..... 67
XENEMORPH 68-69
MURDER..... 70
BACK TO THE FUTURE II 71
THIRD COURIER..... 72-73
DAYS OF THUNDER 74
EXTASE..... 75
CORPORATION 76-78
KILLING THE GAME SHOW..... 79
KÜLT 80-83
HİKAYE..... 80-81
ÇÖZÜM..... 82-83
FİRE & FORGET 85
CODE NAME ICEMAN..... 85
CHENGIZ KHAN 86-87

KISA KISA 90-91
DRAGON STRIKE 90
MEAN STREETS..... 90
THE IMMORTAL 90
THE FİNAL CONFLIFT 90
WRATH OF THE DEMON 91
Mİ TANK PLATOON..... 91
007 THE SPY WHO LOVED ME..... 91

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA BASIC 40-41
C..... 42-43
ASSEMBLER 52-53

PROGRAM DÖKÜMLERİ

AKILLI PROGRAM 93-94

BIYAT
BİLGİSAYAR, YAYINCILIK
TİCARET ve SANAYİ
LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ VE ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

YAYIN DANIŞMANLARI
LÜTFİ BİRSES
SİNAN KÖMÜRLÜ

REKLAM ve HALKLA İLİŞKİLER
BURÇİN ÇETİN

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

GRAFİK-TASARIM
SİNAN GÜRDAĞCIK

ANİMASYON
TUNÇ DİNDAŞ

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

TEKNİK ÜRETİM
ECEM BASKI-TASARIM GRAFİK HİZMETLERİ
Çatalçeşme Sk. No:16 K:4
Cağaloğlu-İST. Tel:5113286

RENK AYRIMI
UCAL GRAFİK

BASKI-CİLT
HÜRRİYET OFSET Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş. Sefaköy-İSTANBUL

YÖNETİM YERİ
Caferağa Mh. Mühürdar Cad. Kaptan İş Merkezi No=54/15 Kadıköy/İST. Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMİGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA VE ÇIKIŞLAR KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Geçtiğimiz ay bilgisayar ve elektronik tutkunları için çok hareketli geçti. Bildiğiniz gibi, bu dönem İstanbul'da fuarlar dönemi. Elektronik ve bilgisayar alanındaki son gelişmeleri merakla izleyenler için kaçırılmayacak fırsatlar bunlar. Her yıl artan bir oranla izleyen insan potansiyeli gözleniyor. Durum böyle olunca da distribütör firmalar ve satıcılar fırsatları en iyi değerlendirmek olanağını kaçırmıyorlar tabii.

Compex'90 fuarı da, profesyonel bilgisayar kullanıcılarının ilgiyle izledikleri bir fuar. Dergimiz, bu fuarda yerini gururla aldı. Ancak gerek bizim, gerekse fuardaki herkesin ilgisini çeken şey, Commodore'un hiçbir modelinin fuarda yeralmadığı idi. Bunun nedeninin her yıl Şubat ayında Teleteknik tarafından düzenlenen Commodore Show olduğunu ve Commodore bayilerinin bu fuarı beklediğini düşündük. Ancak geçtiğimiz yıl Şubat ayında yapılmayıp Haziran'da yapılacağı söylenen Commodore Show, bu tarihte de yapılmayınca, beklentiler gerçekleşmedi. Bu durumda Commodore'cuların umudu Compex'90 fuarına kaldı. Ancak burada da umduklarını bulamayınca hayal kırıklığına uğradılar. Kısacası, 1990 yılı Commodore suz geçti ve Compex'90 da gözlerimiz COMMODORE u. AMİGA yı aradı.

Dergi olarak yaptığımız okuyucu profili, gelen mektup ve telefonlardan çıkardığımız ilgi çekici bir konu var. Dergi yazarlarımızın da pekçoğunun erkek olduğu gözönüne alınınca, bilgisayar konusunda erkeklerin kadınlara oranla daha faal olduğu ortaya çıkıyor. Bunu böyle değerlendirmek ne ölçüde doğru, tartışılabilir. Ama ya çıkarttığımız sonuç doğru ya da erkek okuyucular bu konudaki birikimlerini paylaşmak konusunda daha açık davranıyor. Eh, herhalde genel toplum yapımız burada da ortaya çıkıyor. Eminiz, kadınlarımız yavaş ama emin adımlarla bilgisayar yayıncılığına da elatacaklar. Bu arada, okur profili anketinin sonuçlarını gelecek ayki sayımızda yayınlayacağız. Gösterdiğiniz ilgiye teşekkür ederiz.

Bu ay dergimizin ağırlıklı konusu, MASAÜSTÜ YAYISCIUK. Söylenen her şey e rağmen, iddia ediyoruz ki. AMİGA Masaüstü Yayıncılık alanındaki rakipleri ile yarışabilir. Tek sorun makinanın hızı, ama çeşitli turbo kartlar ve tabii AMİGA 3000 ile bu tamamen ortadan kalkıyor. Biz. dergimizi şu andaki hızı ile Amiga'da hazırlıyoruz ve diyoruz ti. bir AMİGA 3000 imiz olsa imkansızı bile olur yaparız

Oyun tanıtımlarımızda yenilikler yaptık. Dergi içindeki sayfa ağırlığı artmadı ama oyun sayısını artırdık. Tanıtımları çeşitli gruplar halinde sınıflayarak, önem derecesine göre yerleştirdik. Umarız hoşunuza gider.

Gelecek sayıya kadar, hoşçakalın .....

Saygılarımızla
AMİGA DÜNYASI

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LİMİTED'in tescilli markasıdır.

Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır, izinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

EXCELLENCE! V 2.0 ÇIKTI

Çok farklı özelliklere sahip olan ve EN SÜPER KELİME İŞLEM PROGRAMI unvanını hak ederek kazanmış olan EXCELLENCE!'ın 2.0 versiyonu çıktı. Minimum 1 MB bellek ile çalışabilen programın özellikleri şunlar:

. Açıklamalı 1.4 milyon kelimelik sözlük
. Gramer ve stil kontrolü
. 140.000 kelime için hazırlanmış spelling (yazım klavuzu)
. Yazım hızı, dakikada 170 kelime
. %100 postscript uyumlu ve tıpkı Profesional Page sayfayı ufaltıp gösterebilme (overall)
. 1.3'e upgrade edilebilme
. Mail-Merge özelliği
. Yazıda kullanılan resimlerin boyutlarını ayarlayabilme (picture scaling)
. Bir tek doküman içinde 250 farklı font kullanabilme
. Global font ve stil değişiklikleri yapabilme
. Yazının başına index, sonuna da içindekiler (table of contents) koyabilme

ALİCE ARTIK HARİKALAR DİYARINDA DEĞİL, BİLGİSAYAR EKRANLARINDA..

Magnetic Scrolls text adventure'lara olan ilginin azalaması sonucu, icon adventure'lara ağırlık vereceklerini açıklamıştı. Bu açıklamadan sonra piyasaya çıkardıkları ilk oyun Alice in VVonderland. Gerçi herkes küçük bir çocukken Alice'in bu meşhur macerasını okumuş yada dinlemiştir. Bu nedenle oyun size ilginç gelmeyebilir. Fakat oyunda iskambil askerlerin şirin ve zararsız olmadıklarını, aksine öldürücü birer asker olduklarını, kraliçenin de zalim ve acımasız bir kişi olduğunu söylersek, sanırsam oyunun aslı olan masal gibi küçüklere yönelik olmadığını anlarsınız. Wonderland oynanabilirlik açısından da klasik Magnetic Scroll oyunlarından farklı. Daha rahat oynanabilmesi için oyuna bir de menü sistemi konulmuş. Grafikler ise tek kelimeyle harika. Bir masaldan çok, içinde masal öğelerinin kullanıldığı, nefes kesen, sürükleyici bir macera olan Wonderland önümüzdeki aylarda piyasaya çıkacak. Umarım fazla beklemeyiz.

BUCK ROGERS BİLGİSAYARDA..

aptığı FRP türü oyunlarla belli bir \er edinmiş olan SSI firması, geçtiğimiz ay Dragon Strike adlı oyunu piyasaya çıkarmıştı. Firma Avrupa'da bu oyunun uyandırdığı etkiyi beklemeden, bu ay da Buck Rogers'ı satışa sundu. Buck Rogers. bundan 4, 5 yıl önce televizyonda dizi olarak gösterilmişti. Oldukça beğenilen bu dizi, uzay mekiğiyle yörünge uçuşu yapan Amerikalı pilotun, bir arıza yüzünden yörüngeden çıkıp, uzayda 500 yıl boyunca başıboş dolaşmasını ve ardından da dünyalı pilotlar tarafından kurtarılmasını anlatıyordu. Aradan geçen 500 yılda dünya teknoloji alanında oldukça gelişmiştir, uzayda koloniler kurulmuş, yıldızlar arası yolculuklar artık hayal olmaktan çıkmıştır. Buck Rogers da kendine yabancı olan bu dünyada, maceradan maceraya koşacaktır. Firma yetkilisi oyunun en az 100 saatte bitirilebileceğini ve şimdiye dek yapılan en geniş FRP'lerden olacağını açıkladı. Gerek grafik, gerekse konu bakımından oldukça kaliteli olan oyunun önümüzdeki aylarda Türkiye'ye

g

Y

NİHAYET *AMIGA* EĞİTİMDE

Home Computer dünyasına arayışlar getiren Commodore Center kuruluşları bu kez de eğitim konusunu seçtiler.

Bugüne kadar bilgisayarlı eğitim konusunda yapılan çalışmaların doyurucu olmaktan uzak olması kullanıcıların devamlı sorularına hedef olmakta idi. "Neden Amiga gibi mükemel ve yaygın bir alette eğitim seçenekleri yok?" her zaman karşılaştığımız sorulardandı..

Öğrendiğimize göre Commodore Center kuruluşları Amiga'nın yeteneklerini kullanarak komple bir programın gerçekleşmesini sağlamışlar. Bu konuda Commodore Center kurucularından Sn. Mesut Kabasakal'dan açıklamalar getirmesini istedik:

İki yıl gibi kısa bir zamanda İstanbul un değişik semtlerinde 7 ayrı şube açtık. Bu hızlı temponun kökeninde insanları tanımak, onlarla bütünleşmek ve onları anlamak yatıyor. Eğitim konusu aslında ele alınmakta geç kalınmış bir konu idi. Ancak birilerinin bu konuda bir şeyler yapması gerekiyordu. Çünkü anne, baba ve velilerin uyarıları hep bu yöndeydi. Hatta tahsil hayatını sürdüren çoğu gençler bile aynı düşünceyi taşıyorlardı.

öyleyse yitirilen zamanların kazanılması gerekliydi ve işe hemen başlamalıydık. Meğer üretken olmak ne zormuş!?... Uzun tasarım dönemleri, ekibin kurulması, yapılacak işlere göre elemanların temini sonra da gündüzlerle gecenin birbirine karışması ve yoğun bir tempo...

Ama şimdi bakıyoruz, beklediğimizin çok üstünde bir eser meydana geliyor. 1. sınıftan lise son sınıfa kadar ÖSS ve ÖYS dahil tüm fen derslerini içeren programımız, eğitim, test + eğitim ve test bölümlerinden oluşuyor. Çalışma sırasında soruların birbirine benzeme olasılığı yok. Hep ayrı sorular, hep ayrı cevaplar. Sistem random olarak çalışıyor. Milli Eğitim Bakanlığı kadrolu eğitim görevlilerince hazırlanan programımız sıkılmadan hatta eğlenerek öğretici nitelikte.

Gençlerimizin daha iyi yetişmesi için verdiğimiz uğraşların neticelerini şimdiden görür gibi oluyorum ve üstüne düşen görevi yapmış kişilerin mutluluğunu hissediyorum.

Commodore Center Ailesine uğraşlarında Amiga Dünyası dergisi olarak başarılar dilerken Amiga'nın yalnız amaç değil artık çok faydalı bir araç olma yolunda gelişmesini memnunlukla izliyoruz.

ULTIMA'YI YARATANLARDAN,

'SAVAGE EMPİRE'

Savage Empire sizi, tarih öncesi çağlara götürecek, sürükleyici bir FRP oyunu. Oyunu Ultima-trilogy'i ve Knights of Legend'ı hazırlayan ekibin hazırladığını söylersem, herhalde oyunun kalitesi hakkında size biraz da olsa fikir vermiş olurum. Oyun talihsiz bir zaman gezgininin, ilkel çağa gitmesi ve buradan kendi zamanına dönmesi üzerine kurulu. Gerçi Savage Empire 'Ultima 6' kadar geniş kapsamlı bir oyun değil, fakat buna rağmen oyun en az 80 saatte bitirilebiliyor. İlginç olabilecek diğer bir şey de, oyunda karşılaşılan yaratıkların, klasik FRP yaratıkları olmamaları. Kimi zaman nesli tükenmiş bir kuşla ya da vahşi bir Tyranassox'la karşılaşacaksınız. Bakalım oyun Origin'in dediği kadar iyi mi? Bunu zaman gösterecek.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

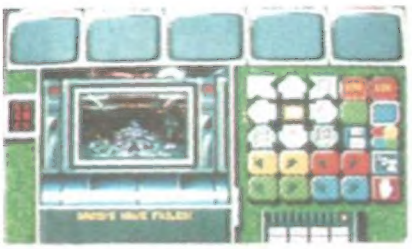
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

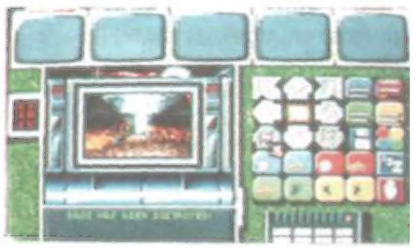
YENİ BİR DÜŞÜNCENİN OLMADIĞI, FAKAT KALİTENİN VE DÜŞÜNCELERİN OLABİLECEK EN İYİ ŞEKİLDE KULLANILDIĞI BİR OYUN:

Yukarıda yazıldığı gibi, Supremacy, konu olarak yeni bir şeyi ele alan bir oyun değil. Siz dünya federasyonu olarak başta kısıtlı bir teknoloji ve güçle, çevrenizdeki gezegenleri kolonileştirerek işe başlıyorsunuz. Bir süre sonra komşu sistemlerde de zeki canlılar olduğunun farkına varıyorsunuz. Kimi size karşı dostça davranıyor, kimisi de düşmanca. Zamanla teknolojinizi geliştiriyor, gücünüzü arttınyorsunuz. Oyunu kaliteli bir oyun yapan eski olan düşüncelere, iyi düşünülmüş detay ve grafikler eklemek olmuş. Gezegenleri savunmak için göndereceğiniz askerlerin zırhlarından, silahlarına dek, geniş bir menüden seçimler yapabiliyor, çeşitli gezegenlere, tarım, endüstri gemileri gönderebiliyorsunuz. Oyunda her gezegenin ve karşılaşacağınız her canlı türünün farklı grafikleri var. Kısacası strateji meraklılarının, Reach for the Stars ya da Imperium'u oynayıpta beğenenlerin, alabilecekleri kaliteli bir oyun. Yılbaşından önce çıkması bekleniyor.

25000 LEVEL'DAN OLUŞAN DUNGEON MASTER..

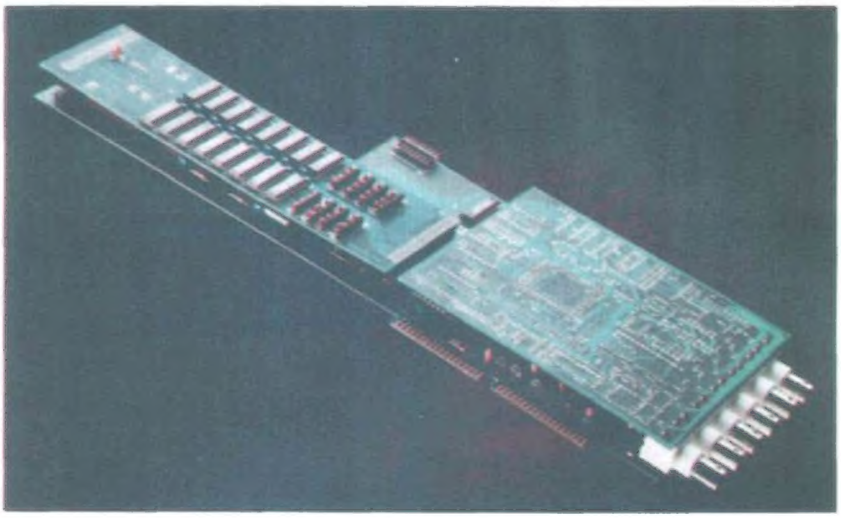
CAPTIVE





Mindscape firması geçen ay yaptıkları bir oyun için isim yarışması yapmıştı. Anlaşılan o ki yaptıkları oyuna bir isim bulmuşlar: CAPTIVE. Bir isim olarak pek bir şey ifade etmeyen, fakat içerik olarak 25000 leveldan oluşan, şimdiye dek yapılmış bulunan en geniş DRP (Dungeon Role Playig). Tony Crovvther (oyunun programcısı), tam tamına 4 yıl harcayarak oyunu yapmış. Bunca emeğin sonucu olarak da ortaya, oyun esnasında kendi levellannı kendi dizayn eden, komplike ve detaylı bir oyun çıkmış. Siz işlemediği bir suç için hüküm giymiş bir suçlusunuz ve cezanız da sonsuza dek yörüngedeki bir hapishanede koma durumunda uyumak. Aradan geçen 200 yıl, derin bir uykuda uyuyorsunuz. Fakat bir gün, bir kaza sonucu uyanıyorsunuz. Kim olduğunuzu ve neden kapalı bir yerde hapis olduğunuzu bilmiyorsunuz. Fakat tek bir amacınız var, o da buradan kurtulmak. Elinizde sadece bir haberleşme cihazı var, siz bu cihazı kullanarak çevreye SOS sinyalleri gönderiyorsunuz. Cevap ise 4 adet androidten geliyor. Siz uzaktan bu 4 robotu kullanarak içinde bulunduğunuz bu hapishaneden kurtulmaya çalışıyorsunuz. Grafikler ve efektler oldukça güzel, bunun yanında işin içine bir de oyunun kendi levellannı kendisinin dizayn ettiğini katarsak, Dungeon Master'a rakip olabilecek kalitede bir oyun, CAPTIVE. Fakat oyunu tek dezavantajı, 1.6MB ta çalışması. Belki bu da 2.5MB almak için iyi bir fırsat olabilir, kim bilir?

NEWTEK *VIDEO TOASTER* ÇIKTI



Uzun zamandır heyecanla beklenen donanım mucizesi Video Toaster, artık Amiga'ların içindeki yerini almaya hazır. Amiga'nın grafik performansını en pahalı profesyonel aletler seviyesine çıkartan bu kart, Amiga'nın multimedia alanına verdiği 'eksiksiz çözüm' sözünü yerine getirebilmesini sağlayacak. Şimdilik sadece AMIGA2000'lere takılabilen kartın (yakın zamanda AMIGA3000 uyumlusu da çıkacak) henüz yalnızca NTSC versiyonu mevcut.

Video Toaster kartı en az 3MB RAM belleğe, bir hard disk ve 1MB çip belleğe gereksinim duyuyor.

Kartı Amiga'nın içindeki video yuvasına taktıktan sonra bilgisayarınızı açtığınızda tam bir performans farkı yaşanıyor. 4096 yerine 16.8 milyon renk, 132 ayrı görüntü efekti, genlock, real time frame grabber, chroma key effect'leri ve bunun gibi daha birçok özellikleri kullanarak yayın kalitesinde görüntü almak ve hazırlamak mümkün olacak.

Video Toaster en büyük özelliklerinden biri de sahip olduğu grafik programları. Toaster Paint adındaki ilk programla 24 bit renk (16.8 milyon) kullanarak grafikler hazırlayabiliyorsunuz. Alan Hastings tarafından yazılan öteki program da LightWave 3D adını taşıyor. Bu programla hem üç boyutlu obje tasarımlarını gerçek zamanlı yapabiliyorsunuz hem de key animation gibi özel teknikler kullanarak bu objelere hareket verebiliyorsunuz. Tabii hepsi Amiga'nın en yüksek çözünürlük modlarında ve milyonlarca renkle yapılabiliyor.

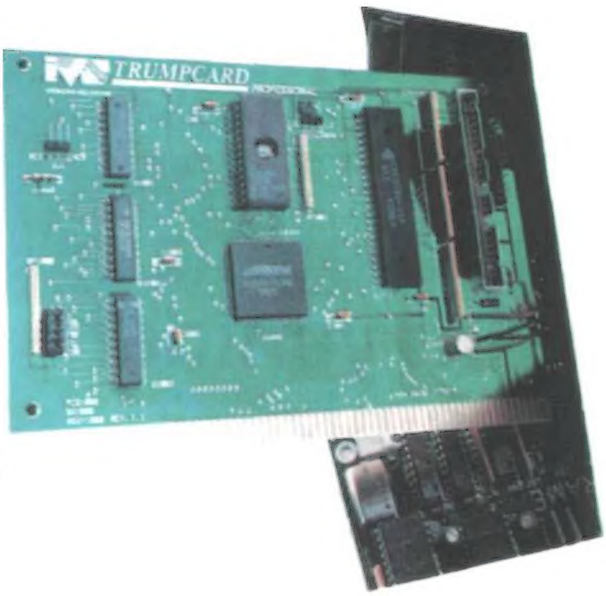
Bütün bunların dışında Toaster süper bir karakter üreticisi olarak da kullanılabilir. Burada 20 adet standart, video amaçlı font mevcut Bu fontlar da 24 bit renkte gösterilebiliyor.

Newtek Video Toaster'ın fiyatı 1595 dolar ve bu fiyat aynı işi yapan benzer cihazların fiyatlarıyla karşılaştırıldığında komik kalıyor.

AMİGA 500 KULLANICILARI İÇİN,
TRUMPCARD PROFESSIONAL

20 Megabit/saniye hızında çalışabilen yeni harddiskler için üretilen bir SCSI kontroller kartı olan TRUMPCARD. saniyede 1.9 Megabayt okuma hızına sahip. Bu hızı ile eski tip hardisklerden oldukça farklı ve Workbench 2.0 uyumlu. Macintosh emulatörü A-MAX'ı destekliyor. İnanılmaz gibi görünen bu kartın üreticisi INTERACTIVE VİDEO SYSTEMS, karta 1 yıllık garanti de veriyor.

Kartın satış fiyatı, listede $279.95 iken firmanın şu andaki indirimli fiyatı $169.95. Eski tip bir Trumpcard'a sahip olanlar, kartlarını $100 ödeyerek upgrade ettirebiliyorlar.



HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜ5LER
HABERLER

BUTCHER PAINT 2.0

Mehmet Ali Şahin

Herkese merhaba. Bu ay, geçen ay başladığımız Butcher 2.0 program tanıtımını tamamlayacağız. Yazıya girmeden önce, "kendi grafiklerinizi bu sayfalarda görmek istiyorsanız, bize yollayın", hatırlatmasını bir kez daha yapmak isterim.

Ve şimdi geçen ay bıraktığımız yerden devam ederek son iki pull-down menünün ilki ile başlıyorum.

PROCESS MENÜ:

Bu menüdeki seçenekler, genel olarak farklı görünüm oluşturmak amaçlı kullanılırlar. Üstelik bu seçenekler oldukça ilginç sonuçlar verebiliyorlar. İyi ve bilinçli kullanıldığı taktirde çok değişik efektler elde edebilirsiniz. Zaten Butcher Paint'i öteki grafik programlarından ayırt eden özellik bu.

EDGE:

Bu seçenek resimdeki köşeleri belirler. Bu belirleme dış çizgilerle yapılıyor. Tüm kontrol yine kullanıcıya bırakılmış. Dış çizgi renginin paletteki en açık ya da en koyu renk olması (-) veya (+) ile seçilebiliyor. ENCANGE, resimdeki tüm kontur çizgilerini belirler. MAP ise yanda gösteriler geri plan rengi üzerinde köşeleri belirler. Geri plan rengini değiştirmek için PAPER kutusuna klik yapın.

FILTER:

Bu seçenek, sayısallaştırılmış (dijitalize) resimlerle çalışanlar için çok kullanışlı. Resimdeki istenmeyen piksellerin rengini komşu piksel renklerine göre ayarlar. Örnek olarak Digi-View ile mavi gökyüzünü içeren bir resmi digitize ederseniz, sonuçta mavi olması istenen gökyüzünde pekçok farklı renkte pikseller fark edersiniz. işte buradaki filter seçeneği ile istenmeyen farklı renkteki piksellerden kurtulabilirsiniz. Ve sonuç tatmin edici düzeyde olur.

MOSAIC:

Resimdeki renk guruplarını kullanarak resmi kare bloklarla (ya da istediğiniz herhangi bir biçimle) yeniden oluşturur. Elde edeceğiniz görüntü efektini pek çok kez televizyonda, reklamlarda ya da bilimkurgu filmlerin ilk örneklerinde görürsünüz. Magic Box'ı seyredebilen arkadaşlar Kaptan Power (Captain Power)'dan bu efekti hatırlarlar.

SHAPE MOSAIC:

Mosaic fonksiyonu ile kullanabileceğiniz farklı biçimleri disketten yükleme, kaydetme ya da değiştirme yapma imkanı verir. Edit yaptığınızda karşılaşacağınız tablodaki kontroller ise şöyle:

Soldaki alanı çizim ya da değişiklik yapmak için kullanırız. Üst ve soldaki işaretlerin yerini değiştirerek, blok boyutlarını 32*32 piksele kadar büyütmek mümkün. Sol alttaki oklar ile alanı istediğimiz yöne devamlı olarak kaydırabiliriz. **FLIP** ile yatay eksen etrafında çevirme yapabiliriz. **ROTATE** ile alanı saat yönünde çevirirriz. **REVERSE** ise, çevirme işlemini dikey eksene göre yapar. **INVERT,** boş ve dolu piksellerin yerlerini değiştirerek alanı negatife çevirir. **CLEAR,** alanı siler. **BLANK** ile mosaic yapıldığında asıl resmin silinip silinmeyeceğini seçebiliriz. **SHAPE** ile her mozaik yapılan satır arasındaki piksel sayısı belirlenebilir. **LINE,** bloğun basılacağı bir sonraki pikselin x koordinatının artış sayısı ayarlanabilir. **OFFSET** ise, bir sonraki mozaik yapılacak satırda, x yönünde kaç piksel sonra başlanacağı ayarlanabilir. **FLIP** ile, kaçıncı mozaik bloğundan sonra flip işleminin uygulanacağını gösterir. **REVERSE** ise, yine flip gibi reverse yapılacak blok sayısını gösterir. L ile satır, S ile blok sayıları ayarlanarak, flip ve reverse işlemlerinde kullanılır.

SUCEPLANE:

Bu seçenekle, resmi oluşturan bitplane'lerden istediğimizi açıp kapatabiliriz. Böylece her bitplane'i ayrı ayrı incelenebilir ya da bazı bitplane'leri kapatarak ilginç efektler yaratabiliriz.

DESITY SLICE:

Bu seçenek, paleti bir rengin tonları haline getirir. Böylece koyu tonları içeren bir resmin tonlarını açarak, onu daha çarpıcı bir hale getirmemiz mümkündür.

SEGMENT COLOR:

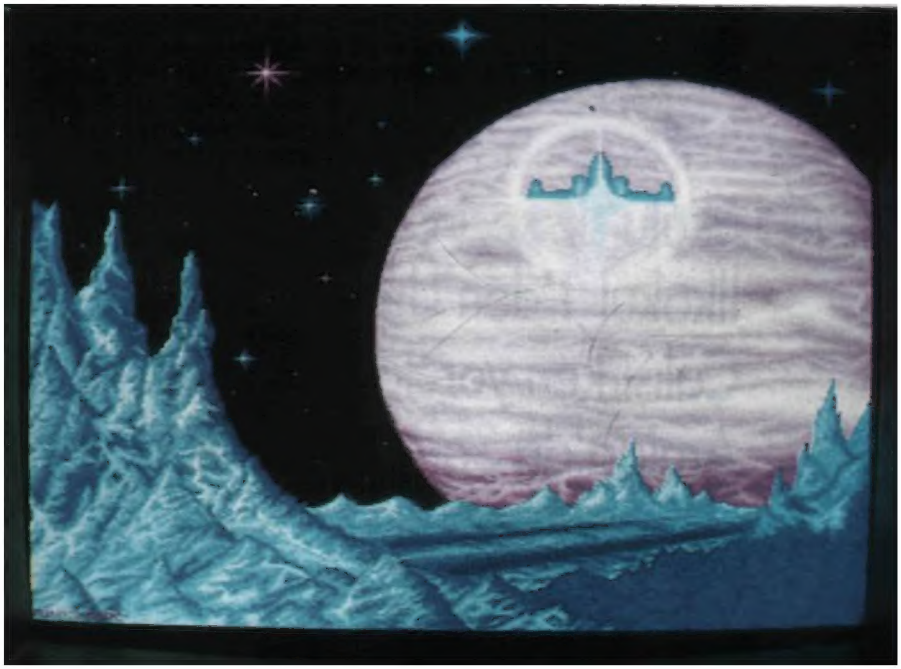
Bu seçenek sayesinde ekran üzerinde görülen herhangi bir rengi açmak ya da kapamak mümkündür. Resmi değiştirmek için kullanacağımız zaman bize çok yardımcı olan bir seçenektir.

SCREEN:

Printer kullanıcıları için yapılmış iki seçenekten biri screen, diğeri ise diffusion'dur. Screen ile printer çıktısı almak için gereken değişik sinyal türlerini disketten yüklemek ve baskı sonucu farklı efektler elde etmek mümkün olur.

DIFFUSION:

Yine printer kullanıcılarını, özellikle si-



yah - beyaz printer kullanıcılarını ilgilendirecek bir seçenek. Eğer printer'ınız gri tonları ile çıktı alamıyorsa, diffusion seçeneği oldukça işinize yarayacaktır. Bu seçenekle resimdeki renkler tamamen çıkartılır. Dolu ve boş pikseller arası oran değiştirilerek tonlama yapılır. Çok iyi bir sonuca kavuşmak pek mümkün olmasa da işe yarar. Yine de tek bitplanelik (2 renk) resimlerle ilgilenenlerin işine yarayabilir.

CONVERT MENÜ:

Evet, işte geldik Butcher'ın en önemli menüsüne. Bu menü ile ekran çözünürlükleri arasında değişiklikler yapılabilir. Örneğin HAM modundaki bir resmi LO-RES moduna ve 32 renge çevirip De-Luxe Paint ile inceleyebiliriz. Şimdi bu menünün fonksiyonlarına geçelim:

HISTOGRAM:

Histogram, paletteki tüm renklerin resimde kullanılma miktarlarını sayar ve bunu bir bar grafik ile bize sunar. Histogramın alt fonksiyonları olarak ise merge, exchange, blend gibi daha önce açıkladığım şeyler var.

QUICK MERGE:

Quick merge, histogram'ın biraz değiştirilmiş bir versiyonudur. İkisinin arasındaki genel fark ise şu: Histogram ilk açıldığında, ekrandaki tüm pikselleri sayması biraz süre alır. Quick merge ise resmin hızlı bir örneklemesini yaparak halleder bu işi. Yani Quick merge'ün sayımı tam olarak güvenilir değildir, ama histogramdan hızlı olması en büyük özelliğidir.

AUTO MERGE:

Bu seçenek, resimdeki maksimum renk sayısını belirlememize izin verir. Ve daha sonra merge, blend gibi fonksiyonlarla beraber; renkleri seçilen maksimum sayıya kadar sıraya dizebilir. Diğer bir deyişle şort edebilir.

CONSOLIDATE:

Resimde kullandığımız paleti, diğer iki paletteki renk tonlan ile karşılaştırarak; benzer tonlarla sıraya dizer.

FLUSH ZERO:

Paletteki ilk rengin resimde bulunduğu tüm pikselleri, palette o renge en yakın olan renkle boyar. Böylelikle ekranın border (çerçeve) kısmı hariç hiç bir yerinde paletin ilk rengi yer almaz.

CHANGEDEPTH:

Bu seçenek, De-Luxe Paint'deki screen format fonksiyonuna benzer. Ancak burada çözünürlükle değil bitplane sayısı ile dolayısı ile renk sayısı ile oynanır.

Ve şimdi sıra ekran formatlan arasında tam bir değişiklik yapmaya geldi. Artık her seçeneği tek tek açıklamak yerine, genel olarak anlatacağım.

Sıradaki altı seçenek, sizin kullanmakta olduğunuz ekran formatına göre açık ya da kapalı olabilirler. Ancak açık olan fonksiyonlar kullanılabilir. Ve 512K kullanıcılarına bir uyan; bazı seçenekler hafızada fazla alan işgal edecekleri için ekran formatlan arasındaki değişim özelliğini tam olarak kullanamazsınız. Fonksiyonu seçip artık Butcher'ın en büyük özelliğini seyredebiliriz. **LO-RES, HI-RES, INTERLACE, HAM** modlan arasında istediğimiz gibi geçiş yapabiliriz. **320*256. 320*512, 640*256** ve **640*512** ekran formatlan; **32** ya da **4096** (HAM modunda) renk formatlan arasında geçiş yapmak mümkündür. Ancak bu arada şunu belirtmeliyim ki, De-Luxe Paint 3.0 ve 3.14 versiyonları ile yapılabilen 64 renk (6 bitplane) resimler sorun çıkarabilir. Bu da programın bizim için kötü tarafı.

Evet, Butcher yazımızı burada bitiriyoruz. Okuduğunuz gibi programın pek çok özelliği var. Grafik işi ile ilgileniyorsanız, bu programı edinmenizi öneririm. Gerçi her zaman el altında bulunması gereken bir program değil ama gerekli olduğu zamanlarda kolayca ve hızlı olarak çözüm getirebiliyor. Bu sebeple ihtiyacınız olabilir. Alın bir kenarda dursun muhakkak bir gün işiniz düşecek. O zaman da BUTCHER PAİNT!, BUTCHER PAİNT! diye koşturmayın. Gelecek sayımızda değişik bir grafik programında buluşmak üzere. Hepinize bol renkli pikselli günler dilerim.

Hoşçakalın.

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

Sedat ÇÖLOĞLU

Amiga'nın genellikle oyun makinası olmadığını ispatlamak bizler için çok basit. Ancak rakip firmalar ve markalar şu ana kadar profesyonel amaçla kullanıma daha fazla ağırlık verdikleri için, "Amiga oyun makinasıdır" izlenimini daha da yaygınlaştırarak pazardaki payını zayıf düşürmeyi hedeflemişlerdir.

Nedir onları ürküten? Amiga'nın gitgide tüm grafik, ses, video özelliklerine niçin kıskanarak bakıyorlar? Belki de kıskanmakta da haklılar. Hiçbir bilgisayarda bu kadar fazla yazılım yoktur. İşte şimdi Amigayı güçlü kılan yeni bir yanı herkesi şaşırtmış görünüyor.

Desktop Publishing konusunda da Amiga kendini ispatladı. Avrupa ve Amerika kıtalarında, bir çok software firması yoğun uğraşlar vererek Amiga için yeni yeni ve birbirinden üstün programlar ile yerlerini başkalarına kaptırmamaya çalışıyorlar. Gün geçmeden piyasaya sürülen yeni bir programın hemen ardından bakıyoruz ki aynı firma, yeni versiyonun çalışmasına başlamış, bir öncekinin eksiklerini giderme ve daha mükemmele ulaşma amacında. İşte birçoğumuzun her gün göz gezdirdiği yayın araçları içinde Amiga ile hazırlananları okumak bize daha başka bir haz veriyor herhalde. Hergün bizim binbir türlü kaprisimize katlanan bu cefakar alet bize tüm hünerini şu satırlarda da gösterdi.

Sizler, mesleğiniz ne olursa olsun, birgün matbu bir işiniz mutlaka ki olacaktır. İşte o zaman hiç çekinmeyin, Amiga'nız sizin tüm kaprislerinize yine katlanmaya devam edecek, size zamandan ve maddi yönden büyük tasarruflar sağlarken, düzeltmesi çok zor birçok yanlışın yapılmasından da kurtaracaktır. Masaüstü Yayıncılık deyip geçmeyin. Bu gün öğrencilerin okul gazetelerini hazırlarken kullandıkları bir Amiga Masaüstü Yayıncılık programı onları gerek çevrelerinde, gerekse öğrenimlerinde başarıya ulaştıran unsur oldu. Yine aynı öğrenciler ev ödevlerinde bile ayni programların yardımı ile arkadaşlarını kıskandırmaya başladılar. Bu işin ne kadar pratik ve ekonomik olduğunu gösterir.

Bazı firma ve kurumlarda harici ve dahili tüm yazışmalar yine Desktop Publishing sistemleri ile gerçekleşiyor. Bu kullanıcı firmaya prestij kazandırdığı gibi yine zamandan ve ekonomik yönden büyük tasarruflar sağlıyor. Bir alımda bulunacaksınız, isteğinize bir çok başvuru yapıldı. Gelen teklif mektupları içinde daktilo ile yazılanı mı ciddiye alırdınız yoksa bu satırlar gibi matbu harfler ile basılı olarak geleni mi? İşte size bir kez daha güven duyuldu ve Amiga'nızdan yine gurur duyuyorsunuz.

Tüm dünyada oldukça yaygın şekilde kullanılan Desktop Publishing sistemler ülkemizde ancak son beş sene içinde yaygınlaşmaya başladı. Burada Amiga' mızın yeri ise yaklaşık üç senedir oluşuyor. Ama görünen o ki, buna rağmen çok hızlı bir gelişim içinde.

Desktop Publishing sistemler içinde Amiga daha çok matbaacıların, grafikerlerin, reklamcıların ve yayıncıların işine yarıyor. Tüm iş dünyasına yayılması da yakındır. Çünkü diğerlerinden arda kalır hiçbir yanı olmadığı gibi, daha da fazla üstünlükleri ortada. Görünen köy klavuz istemez demişler. Bakın okuduğunuz bu satırların başına daha önce başka yöntemler ile hazırlansa idi neler gelirdi?

Metinler yazarlardan alelacele yazılmış olarak kağıtlar üzerinde dergiye ulaşacak, daha sonra bunlar arkadaşlarımız tarafından ayrı ayrı puntolanarak, ölçülendirilip dizgiciye sevkedilecekti. Dizgicinin yapacağı bazı yanlışlıklar daha sonra tashih yapan arkadaşların önüne gelerek düzeltilecek ve dizginin tamamlanması bir süre daha gecikecekti. Daha sonra metnin uzun veya kısa gelmesi pikajörlerin işini aksatacaktı. Sayfa mizanpajları allak bullak olacak belki bazı yazılar yeniden dizilmek zorunda kalacaktı. Bu aşamadan sonra filmci sayfaları baskıya hazır hale getirmek için belli bir süre isteyecek, bir yandan da montajcı filmler içinde renk ayrımlarını yerleştirmek üzere şablonlar hazırlayacaktı.

Tabii montaj safhasındaki aksamaları artık normal karşılıyoruz. Montajdan kalıplara geçilecek ve nihayet baskıya girilerek daha sonra sizlere ulaşacak bu dergide yine de bazı mizanpaj hataları görülecekti. Yani herşey dörtdörtlük olamayacaktı. Oysa şimdi...

Evet şimdi Amiga ve Desktop Publishing ile herşey daha da güzel. Öncelikle yazarlar metinlerini Amiga'nın kelime işlem programları ile yazıyorlar ve kağıt üzerinde değil diskette getiriyorlar. Sayfalar metin aktarılırken mizanpaj planlarına uygun ve ideal punto ve ölçülerde yerleşiyor. Tüm resim ve grafikler için açılacak alanlar metinlere hiç tecavüz etmeden yerli yerinde. Artık iş çıkış cihazından alınan sayfa filmlerinin matbaaya ulaşarak basılmasına kalmış. Şimdi okuduğunuz bu satırlar kalitesinde, birkaç karalama yapmak üzere Amiga' nızm başına geçmek için kıvranmakta haklısınız galiba.

İşte geniş ayrıntılar ile anlatmak istediğimiz Amiga'nın Masaüstü Yayıncılık programlan sizin hertürlü isteğinize inanın cevap verebilecek niteliktedir. Ve kuşkunuz olmasın ki size diğer bilgisayarları aratmayacaktır. Yeter ki siz nasıl bir yöntem izlenmesi gerektiğini bilin.

Bu amaçla dergi olarak sizlere bu sayıdan başlayarak Amiga'nın belli başlı Masaüstü Yayıncılık Programları ile bunlara ek olarak kullanabileceğiniz kelime işlem ve çizim programlarını tanıtacak ve yeri geldikçe de gerekebilecek donanımları özellikleri ile aktaracağız.

Masaüstü Yayıncılık konusunda ilk tanıtmak istediğimiz program hepinizin tahmin edeceği gibi Professional Page. Tabii konu içinde Page Stream, Page Setter, City Desk, Publisher gibi diğer masaüstü yayıncılık programları takip edecektir. Yine masaüstü konusunda sıksık başvurulan Professional Dravv ve Aegis Draw gibi çizim programları, Prowrite, WordPerfect, Textcraft, Transcript, Scribble, PenPall gibi kelime işlemci programlar ile Postscript konusu işlenecek ve baskı için kullanılabilecek QMS PS Laser Printer ve Compugraphic 9400 PS Type setting cihazları da tanıtılacaktır.

Yine konu içinde sık sık işlenen bazı matbaa terimleri de okuyucuya açıklanacaktır.

İşte aşağıda öncelikle Professional Page V 1.3l'i anlatarak Amiga'da Masaüstü Yayıncılık konusuna başlıyoruz.

Şu an ülkemizde bulunan ve Teleteknik tarafından pazarlanan bu program Kanada'da Gold Disk Inc. firması tarafından hazırlanmış. Kullanılan son versiyon ise VI.31 olup eskilere göre birçok yeniliği ile son derece kolay kullanışlı.

Gerek DotMatrix, gerekse Postscript çıktı veren Professional Page V 1.31 ile isterseniz renkli sayfalar da hazırlayıp bunların renk ayrımını elde edebilirsiniz.

Professional Page V 1.31 toplam üç disket ve kullanım klavuzundan oluşuyor. Disketlerden ilki Professional Page programı, ikincisi Fonts & Utilities disketi ve üçüncüsü ise CGFonts disketi.

Program asgari 1 Mb hafıza ile çalışabiliyor. Harddisk veya iki disket sürücüsü olanların hiçbir sıkıntısı olacağını sanmam. Aksi halde gerek programın yüklenmesi esnasında, gerekse çalışmalarımız esnasında font ve punto değiştirirken sıksık ikinci disketi istemesi sizi biraz üzebilir. O kadar da olacak, böyle güzel program için katlanılır sanırım.

Program içinde kullanılabilir olarak toplam 19 font olmasına rağmen, postscript çıktı veren cihazlardan sadece standart 11 font kullanıldığı için sadece bu fontlar Teleteknik tarafından türkçeleştirilmiştir. 11 font'un değişik stillerini de göz önüne alırsanız (Plain, Bold, İtalik, Bold-İtalik, Outline) toplam 35 yazı karekterinin Türkçe olarak kullanılması söz konusu olacaktır. (Şunu unutmadan belirtelim ki fontların her ayrı stili matbaacılıkta ayrı bir font olarak kullanılmaktadır.) Fontların metrikleri ve ekran fontları Fonts & Utilities disketinde bulunmaktadır. Ayrıca sadece bu versiyon ile verilen CGFonts disketinde CG Times ve CGTriumvirate fontları bulunmaktadır. (CG Compugraphic Outline Technik ile yapılandırılmış gerek ekranda, gerekse type setting cihazlarında çok iyi neticeler veren Agfa Compugraphic firmasınca tescilli özel font yapısıdır.)

İsminden de anlaşıldığı üzere Professional Page, profesyonel bir üründür. İşte bu amaçla yola çıkılarak satışa sunulan her program paketinde bir adet kullanıcı kayıt kartı bulunmaktadır. Bu kartın amacı da kullanıcıya, daha sonra çıkacak her yeni versiyona daha uygun koşullarda sahip olabilme ayrıcalığı veriyor. Ayrıca böyle bir program için gerekli olan satış sonrası hizmet desteği için de orjinal paket sahibi olmanın avantajları bir gerçek. İşte henüz bu programı tanıma ve kullanma fırsatı bulamamış okuyucularımıza, programı anlatarak tanıtmak istedik.

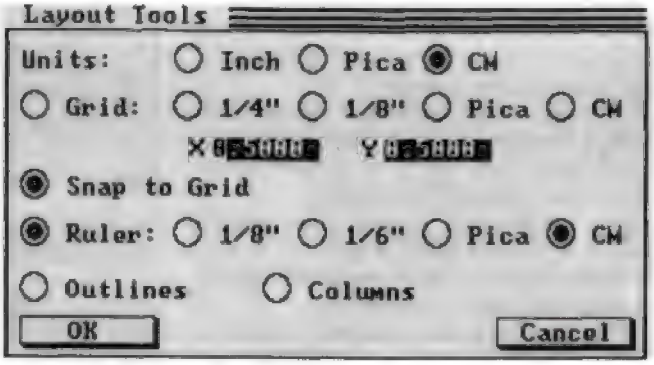
Burada gerek programın tanıtımı yanında bazı kullanım kolaylıkları sağlayarak program sahibi kullanıcılara da yardımcı olmayı hedefledik. Amaç daha iyi kullanarak, daha az zaman harcamak ve kalan zamanı değerlendirmek.

PROFESSIONAL PAGE V 1.31

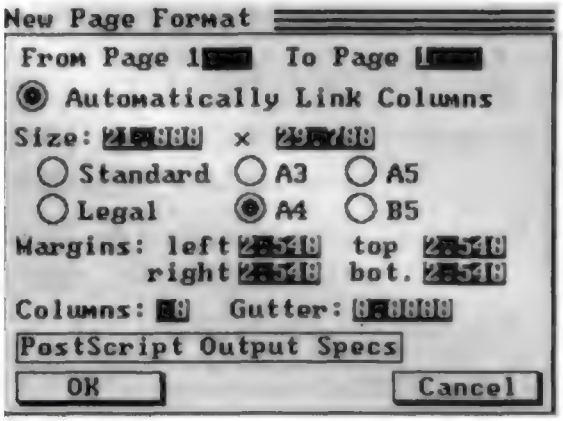
Bundan sonra anlatacağımız program içeriğinde araçlar ile menülerin tanıtımı ve bunların nasıl kullanılacağını beraber işledik.

Professional Page programına girmek için öncelikle disketlerin yüklenmiş ve çalışma ekranımızın açılmış olması gerekir. Hemen ekranımızın sağ tarafında bulunan işaretlere biz araçlar adını veriyoruz.

Öncelikle bir sayfa oluşturmamız ve sayfa üzerinde gerekli düzenlemelerde bulunmamız gerekir. Bunun için çalışma ekranımız açıldığında önce Preferences menüsünden Layout Tools altmenüsünü açarız. Burada karşımıza mizanpaj aletleri çıkar. İşte tüm gerekli değişiklikleri yaparak çalışmalarımızı kolaylaştırırız. Units kısmında yazılı birimler tüm dokümana aittir. Grid seçimini yaparak değer verdiğimizde sayfamız içinde yer belirleyen noktacıklar ile ekranımız taranmış olur ki, Snap to Grid seçimini yapacak olursak açacağımız her kutu bu seçilmiş gridlere yapışır. Bizde muntazam ve hassas konumlarda çalışmış oluruz. Ruler ile sayfanın sol ve üst kenarındaki cetvel birimlerini veririz. Outlines, açılan her kutunun zahiri mizanpaj çerçevesinin görünmesini sağlar. Columns sayfa hazırlarken marjinlerini verdiğimiz kolonların yerlerini belirler ve daha sonra kutu açacaksak mizanpaj sınırlarını aşmamamızı sağlar. İşte bu değerleri verdikten sonra sıra sayfa kalıplarımızı oluşturmaya geldi.



Page menüsünden Create altmenüsü içinde from default'u seçeriz. Sayfa işlemleri için açılan pencerede gerekli düzenlemeleri yaparak sayfalarımızın oluşumunu sağlarız. Burada sayfamızı oluştururken dikkat edeceğimiz en önemli husus sayfa ve baskı yönüdür.



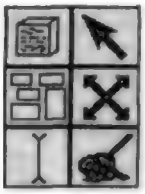
Postscript Output Specs ikonu ile açacağımız yeni pencerede gerekli düzenlemeler için çok esnek seçim yapabilme şansına sahibiz.

Açılan sayfa penceresinde başta açılacak sayfa başlangıç ve bitiş numaraları yazılır. Hemen altında bulunan Automatically Link Colums ile sayfa içerisinde standart oluşacak ve birbirine link yapacak şekilde düzenlenmiş, yazıları aktaracağımız kutuları belli bir düzenle yerleştirmek üzere otomatik olarak açarız. Sayfa ebadlarını standart ölçülerden seçebileceğimiz gibi, 55.88 x 55.88 cm'i geçmemek üzere istediğimiz gibi yeniden düzenleyebiliriz.

Marjinler sayesinde ise otomatik açılacak linkli kutular veya kutu açılmak üzere yapılan taslaklar için kolon ölçülerini ve kolon sayısı ile kolonlar arası boşluğu belirleriz. Az önce sözünü ettiğimiz Postscript Output Specs ile ekran sayfamız ile Postscript çıktımız arasındaki gerekli düzenleme yapılır.

Sayfamızı eğer Automatically Links Columns seçimini yaparak açtıysak yazılarımızı aktarmaya hazırız. Ama sayfa içine standart gelişecek kolonlar haricinde yeni kutular açılması gerekiyorsa araçlar menüsünden kutu seçimini işaretleyerek sayfa içinde istediğimiz yere yeni kutular açılmasını sağlayabiliriz.

İşte gerek kutu açmak için , gerekse kutular arasındaki bağlantıları sağlamak için gerekli olan araçları öncelikle tanımamızda fayda var.



Ekranın hemen sağında yer alan araçları üç grup halinde inceleyeceğiz. Birinci grup araçlar sayfa üzerindeki genel kullanım araçları olup: kutu, ok, grup, taşıma, yazı kursöru ve süpürge' den meydana gelmektedir.

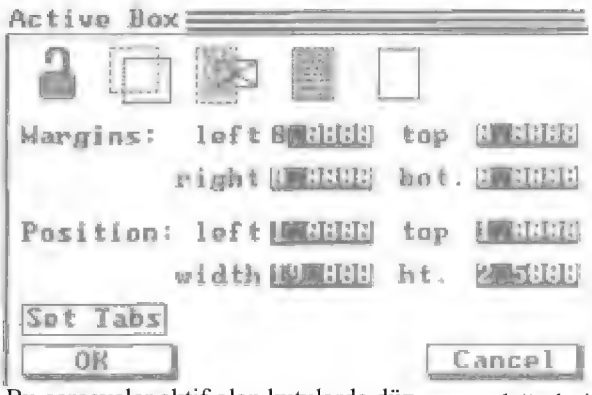
Araçların en üstünde yer alan sayfa numarası işareti ise o an çalışma ekranımızda bulunan sayfa numarasını gösterir. Altında ve üstünde bulunan oklar vasıtası ile

önceki ve sonraki sayfalara ulaşabilirsiniz. Dilerseniz istediğiniz sayfa

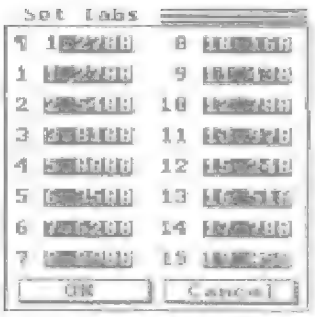
MASAÜSTÜ YAYINCILIK

numarasını yazarak daha hızlı bir geçiş yapabilirsiniz. Genel kullanım araçlarına da bir göz atacak olursak

Kutu : Gerek yazılarımızı yazmak veya aktarmak için, gerekse grafik ve çizimlerimizi yerleştirmek üzere öncelikle bir sayfa ve bu sayfa içine de alan belirleyen kutular açmamız gerekir. İşte kutu aracı ile sayfamızın herhangi bir yerinde yazı, resim ve çizim aktarmak üzere alanları belirleyeceğimiz kutular açarız. Bu kutularımızın yerleri bize zahiri olarak, baskıda çıkmayacak çerçeveler ile belirlenmiştir.



Bu çerçeveler aktif olan kutularda düz çizgi şeklinde, pasiflerde ise kesik kesik çizgilerden oluşmaktadır. Kutuların kendine özgü, alan belirlemekten başka birçok marifetide bulunmaktadır, istendiğinde kilitlenen bu kutular içine çerçeve atmak veya zemin vermek çok kolaydır. Kutu içine sol mouse butonu ile çift klik yaptığınızda kutuya ait bilgi penceresi açılır. Bilgi penceresini açmak için Box menüsünde Alter alt menusunun Active maddesinden de faydalanabiliriz. Burada karşımıza açılan kutu ile ilgili bilgiler çıkacaktır. İşte bunları sırası ile anlatacak olursak; sağ üst köşede kutuyu tüm değerleri ile muhafaza edebileceğimiz kilit seçeneği vardır. Hemen kilidin yanında aktif ve saydam görüntü sağlayan işaret vasıtası ile üstüste gelen iki kutuyu ya şeffaf yaparak ikisinin de içeriğinin görünmesini, ya da o an aktif olan kutumuzun diğerinin üstünde, alttakini kapatarak görünmesini sağlarız. Ortada ki işaret ise yazılar arasına resim yerleştirdiğimizde, yazının resmin etrafından dolaşmasını sağlar. Dördüncü işaret kutumuzun içeriğinin görünmeden sayfada yer almasını sağlar. Böylece yazı yerine ekran karalaması, resim yerine de bir çapraz kapatma görünür. Son işaret ise çerçeve ve zemin'i sembolize etmektedir. Bunun sayesinde yazı kutularımıza istediğimiz kalınlık ve renkte çerçeveler atabiliriz. Yazı altına zemin rengi de vermek mümkündür. Dişi yazılanda bu seçimle elde ederiz. Ancak hemen söyleyelim yazımıza çerçeve atacağımız zaman mutlaka marjinleri kullanmamız gerekir. Çizgi kalınlığımıza bağlı olarak kutumuzun dort-bir yanından belli ölçüde yazımızı içeriden başlatacak marjinlerde, ortalama yazıda sadece üst marjini kullanmamız yeterli olacaktır. Marjin değerlerin altında ise kutu pozisyonu yer alır. Sırası ile üstte kutumuzun soldan ve üstten sayfa başlarına göre uzaklığı, kutumuzun genişlik ve yüksekliği yer alırlar. Daha sonra gelen set tabs ise kutu içinde tabülasyon yapılacaksa kullanılır. Başlangıç noktası hariç 15 adet yeni tab kurmamıza müsade edilir. - Bu pencerenin en üstünde | ile gösterilen kışıma verilecek değer sayesinde, paragraf girişlerimizin kutu solundan olan uzaklık belirlenmiş olacaktır. Program ilk açıldığında tüm tab değerleri otamatik verilmiştir. Size uygun hale getirmek için buradaki değerleri önce silmeniz gerekir. Artık kutu ile ilgili işlemleriniz bitti ise yazmaya veya yazı aktarmaya başlayabilirsiniz. Biz yazıya geçmeden önce genel kullanım araçlarının tarifini ve kullanma amaçlarını tamamlayalım.



Ok, hepimizin her programda karşılaştığı işlem aracıdır. Bunun sayesinde sayfa ve disket işlemleri yapar ve menülere ulaşırız.

Grup işareti ile birden çok kutuyu aynı anda taşır, çoğaltır ya da birleştiririz. Grup işaretini ayrıca grup menüsü ile de işleyeceğiz.

Taşıma işaretini seçerek %50'den büyük sayfalarımızda çalışma alanını kaydırabiliriz. Aynı işlemi sayfa haritası üzerinde herhangi bir işarette iken de yapmamız mümkün.

Yazı kursoru, yazı ile ilgili seçimlerimizde, menünün yazı ile ilgili bölümlerine ulaşmamızda ve yazı üzerinde yapılacak değişikliklerde gerekecektir.

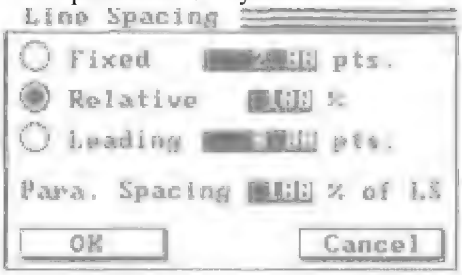
Süpürge ile hangi kutunun içini işaretlersek o kutunun içeriği yok olacaktır. Ancak kutunun özellik ve ebadları kaybolmaz.

Genel kullanım araçlarının altında ise sayfa haritası yer alır. Burada %50'den büyük sayfalarda çalışma alanımızın sayfanın neresinde olduğunu görürüz. Bundan sonraki bölümde ise daha önce hazırladığımız sayfa içindeki kutulara yazı aktarmayı inceleyeceğiz.

Professional Page genellikle sayfa üzerinde en iyi neticeyi interlace modunda iken gösterir. Genellikle mizanpajların yapılması esnasında yazılar, kendi üzerinde yazılabildiği halde diğer kelime işlem programlarından da aktarılabilmektedir.

Amiga'dan herhangi bir ASCII formatındaki yazıyı dahi aktarmak mümkündür. Ancak konu içerisinde de göreceğiniz gibi, Amiga'nın çok üstün nitelikli kelime işlem programları sayesinde bu iş daha kolay olmaktadır, işte bu programlardan herhangi biri ile yazılmış metinlerimizi aktarabilmek için aşağıdaki yöntemi uygulayın.

Öncelikle yazı kursoru ile Preferences menüsünden TextFormat'a girerek metinleri yazdığınız program adını yada yoksa Generic'i seçin. Daha sonra Type menüsünde Typeface'den metninizde kullanacağınız font'u seçin. Tabii yazımızın puntosunu ve style'ni de belirlememiz işleri daha da kolaylaştıracaktır. Type menüsünde Kerning seçimi ile yazı aralıklarını standart hale getirebilirsiniz. Tracking em aralığı, yazımızı genişletir yada daraltır. Line spacing'de ise vereceğiniz değerler ile satır ve paragraf aralarındaki boşlukları ayarlıyacaksınız. Bunlar program ile birlikte standart yüklenmiş değerlerin değiştirilmesi ile gerçekleşir. Genellikle % 120 satır arası, % 100 (satıra göre) paragraf arası, Times 12 punto düz yazı olarak hazırdır. Baseline yazı içinde satır altına yada üstüne yazmada kullanılır. Bir sayının karesi gibi: örnek 125^2

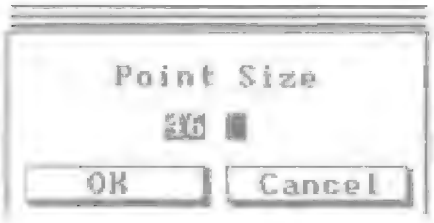


Type menusunun son bölümünde ise yazımızın hecelenerek bölünebilmesini (daha önce Preferences menüsünde Hypehe nation'dan lisan seçimi yaparak), kutu içinde bloklanmasını ve paragraf boşluğunun konulup konulmayacağı ile konulacaksa içeriden mi, dışarıdan mı başlıyacağı belirlenir. İşte type ile ilgili tüm düzenlemeleri yaptıktan sonra yazı kursorumuzu kutumuza klikleriz.

Bundan sonra yapılacak işlem yazı-

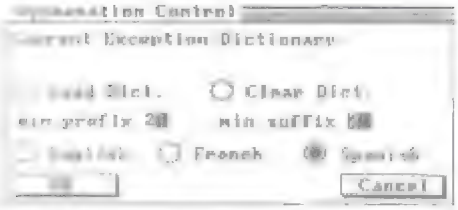
tanınızın bulunduğu data disketimizi sürücüye takarak Project menüsünde faaport'tan (Project menüsünde aktif olan tek seçim) Text'i işaretleriz. Data disketimizdeki bilgiler yüklendikten sonra sayfalarını hazırladığımız metni işaretleriz. İşlem bittiğini kursor işaretinden anlayabiliriz. Ekrana hiçbir bilginin gelmemiş olması doğaldır. Zira çağırdığımız metin şu an copy komutunda olduğu gibi sadece hafızadadır. Şimdi kutularımızda görünerek sayfamızda şekil alabilmesi için F1 tuşuna basmamız yada Edit menüsündeki Paste komutunu çalıştırmamız gerekir. İşte çok kısa bir ?jre sonra yazımız kutularda yol almaya başlayacaktır. Bu genel bir fontun belli bir stil ve puntosunda aktarılmış düz bir yazıdır. Bu yazı içine girerek istediğimiz ilave yapmamız mümkündür. Burada yine yazı kursoru gerekiyor.

Yazı üzerinde değişiklik yapacaksak, yazı kursorumuz ile o bölümü mouse'umuz yardımında işaretleriz. İşaretlediğimiz kısım siyah bir leke halindedir. Gerekli değişiklik ile ilgili menüye girer



ve düzenlemeleri yaparız. Belli bazı kısımların puntolarını veya stillerini değiştirmek, satır ve paragraf boşlukları ile oynamak, yazının değişik şekillerde bloklanması ve paragraf düzenlemeleri yapılabilir.

Professional Page ile ayrıca sayfa üzerinde de net 127 puntoya kadar yazabilirsiniz. Hypehenation vasıtası ile İn-



gilizce, Fransızca ve Türkçe kelime bölme (heceleme) işlemi gayet muntazam gerçekleşmektedir. içinde muhtelif fontların yanı sıra CG Fontlar da bulunmaktadır. İşte tüm bu fontları düz, bold, bold italik, italik, altı çizgili, kontürlü olarak kullanmanız mümkündür.

Ba ay. Professional Page' deki yazı ile ilgili bölümü gördük. Gelecek sayılarda sayfa düzenlemeleri ve grafik aktarımı ile programın püf noktalarını incelemek üzere Professional Page'i burada noktakyoraz. Şimdi birazda PPage'in kardeşi olan bir çizim programından bahsetmek istiyorum.

İşte yan sütunlarda PPage 'e yardımcı bir Masaüstü Yayıncılık programı olan, sayfalarınıza güçlü estetikler kazandıracak, yine Gold Disk Inc. firmasının yapımı olan Professional Draw 2.0

PROFESSIONAL DRAW 2.0

Desktop Publishing konusunda mükemmel bir çizim programı PROFESSİONAL DRAW. Alışılmış programlara göre daha ağır çalışan programın, yaptıklarını zevkle seyrederken zaman unutuluyor. İşte bülten içinde sık sık konu başlıklarında kullandığımız programın en son versiyonu artık sizin elinizde. Gelin hep beraber bu şahaser programın nasıl kullanılacağını görelim ve örneklerini inceleyelim.

NERELERDE KULLANABİLİRİZ ?

Professional Draw 2.0 daha çok Professional Page'e yardımcı çizim programı görevini üstlenmiş gibi görünüyorsa da, kendi başınada grafik ve yazı rotasyonları için ideal. Genellikle siyah - Beyaz yüklenerek başlayan program PPage gibi istenildiğinde renkleri sizin seçiminize bırakıyor. Üstelik hazır renkleri kullanmak yerine istediğimiz renkleri skala ile kendimiz üretip renk isimleri verebiliyoruz.

PROGRAMIN ÇALIŞMASI

Yine Teleteknik tarafından pazarlanan ve iki disketten oluşan PDraw 2.0'ın ilk yüklenecek disketi System'dir. İkonda PDRAW olarak geçer. Program çalışma için asgari 1 MB hafıza ister, ikinci disket ise renklerin, fontların ve dataların bulunduğu Utily diskettir. İkinci disket olmadan çalışamayız. Ayrı-

ca istenirse programa ait oir CLIP ART disketide mevcut olup değişik konularda dipler ile bunları bitmap yapan ClipMap programı mevcuttur. Sistemi yüklemek için önce PDRAW disketini daha sonra utily disketini çalıştırmamız gerekir. Çalışmalarımız esnasında ise tek sürücüsü olan arkadaşlara utily disketinin sürücü içinde olmasını tavsiye ederiz.

Programda yapılanları PDRAW için kendi yapacağınız bir data disketinde saklamanızı öneririm. PDRAW'da yapılanlar PPAGE 1.31'e Import'tan çağrılabilir. Bazı arkadaşların sorusu üzerine yazıyorum; PDRAW çizimleri direkt olarak DeLuxe Paint'te kullanılamaz. Ancak ClipMap ile çevirilerek kullanılabilinir, tabii ki bitmap olarak.

MENÜLER

1 - PROJECT: Tüm disket işlemlerinin yapıldığı bölüm

2 - PAGE: Sayfa hazırlıkları ve tek sayfa ile ilgili işlemler

3 - OBJECT: Ekran çalışmalarında gerekli kolaylıklar, objelerle ilgili

4 - CLIPS: Fırça ucu çalışmalarımız

5 - ATTRIBUTES: Zemin ve çizgi ile ilgili renk, desen ayarlama bölümü

6 - SPECIAL: Yeni versiyona ilave edilmiş bölüm. Genellikle extra isteklerimizi karşılıyor.

7 - PREFERENCES: Çalışmamızla ilgili ekran için tercihler, kolaylıklar bölümü

Şimdi de menüleri ayrı ayrı görelim ve bunlara ait pencerelerin nasıl kullanılacağını öğrenelim:

PROJECT

NEW: Ekrandakileri yok ederek herşeye yeniden başlamamız amacında kullanırız. Bütün bilgiler silinir.

ÖPEN: Daha önce PDRAW-da yapılmış dokümanları (l'den çok sayfa halinde hazırlanmış çizimler) ekrana yükleme işleminde kullanırız. Ancak öpen ile bir dosya yüklemek istediğimizde ekranda o an bulunan herşeyin silineceğini belirtelim. Tabii ki program bunun için bizi bir kez uyaracaktır. Öpen kullanımı diğer programlardaki load menüsü gibidir. Öpen document te kullana-

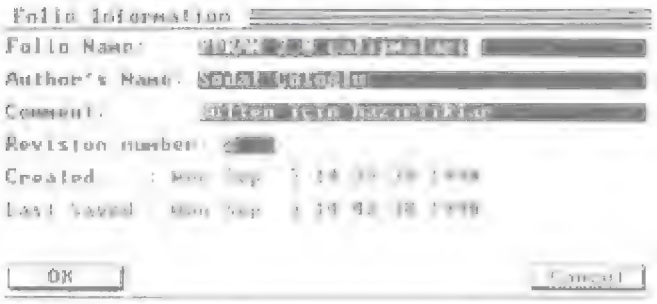
cağımız sürücüyü, directory'i ve dokümanı sırası ile çağırıp okeyleriz. Çağıracağımız dokümana da çift klik yaparsak yükleme gerçekleşir.

SAVE: Bu menü ile aşağıda tanıttığımız SAVE AS komutu ile isim verilerek saklanmış dokümanları ÖPEN'dan çağırarak üzerinde yaptığımız son değişikliklerime aynı isim üzerine saklamamızı sağlar. Bu menüde dikkat edeceğimiz husus ise dokümanımızda isim bulunması. Aksi halde isimsiz olarak saklayacak ve yine aynı hata ile isimsiz yeni bir doküman saklar isek bir önceki silinecektir. İsim verilip verilmediğini kontrol için, ekranımızın sağ üst köşesinde menü çubuğunun bulunduğu kısımda Document:.....'ı kontrol etmeliyiz.

SAVE AS: Birden çok sayfa çalıştığımız dokümanlarımızı disket, harddisk veya Ram'a bir isim vererek saklamamızı sağlar. Burada saklanan doküman üzerinde değişiklik yaparak sadece SAVE ile yeniden saklayabiliriz.

INFORMATION: O an ekranda bulunan doküman ile ilgili bilgileri verir. Doküman ismi yazılıdır, İstenirse burada değiştirilebilir. Kullanıcı ismi girilebilir. Kaçıncı defa saklandığı ve ilk yapım ile son saklama tarih ve saati belirtilmiştir. Burada sağlıklı bilgiler kullanmak istiyorsak, preferences'te saat ve tarihi ayarlamamız gerekmektedir. Ayrıca doküman içinde bitmap grafikler kullandıysak bunların hangi diskette bulunduğunu ve isimlerini de burada görmemiz mümkün.

IMPORT BİTMAP: Deluxe Paint gibi grafik programları ile scanner veya digitizer gibi aletlerden alınmış grafik, amblem, logotype ve fotoğrafları sayfalara aktaracağımız menü. PDRAW her nekadar postscript çıkış verebilen bir programsa da bu menü yardımı ile alınmış olanlar üzerinde bu çıkışın büyük bir faydası olamaz. Ancak tabii ki PDRAW'dan alınan laser çıkışlar (300 dpi) yine de bir dot matrix printere göre çok güzeldir. Bu menüde de dikkat edeceğimiz bir husus; Bitmap grafikler çıkış esnasında dosyalar halinde çıkış cihazı tarafından istenmektedir. Eğer PDRAW'da kullanacağımız bitmapleri, daha önce dokümanı saklayacağımız diskete aktarırsak ve import işlemini aynı disket üzerinde gerçekleştirirsek bu işlem farkına varılmadan oluşur.



İMPORT EPSF: Postscript olarak hazırlanmış grafik veye dataları aktarabiliriz. Bunlar Amiga'dan olabildiği gibi yine emülatörler vasıtası ile alınmış olan Mac veya IBM postscript grafikleride olabilir. Ekranda görüntü verilmez, ancak dosyanın adı ile bir pencere açılır. Ama baskı esnasında çağırdığımız dosyanın basılacağına emin olabilirsiniz. Tabiiki postscript çıkış alınıyorsa.

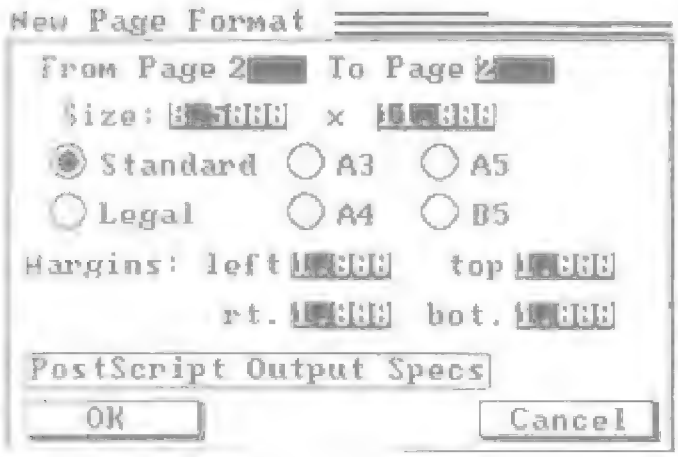
OUTPUT: Baskı seçeneklerini tanımladığımız bölüm. Dot matrix, Postscript, Thumbnail ve plotter seçimleri tanıtılıyor. Dotmatrix prınter, Postscript laser printer, dokümanın forma provası (Thumbnail ile 1/4, 1/9 ve 1/16 oranında bir A4 içinde) ve adından da anlayabileceğimiz gibi programımızdan plotter çıkış almamız mümkün.

Program ile ilgili bilgileri ABOUT' ta bulabiliriz. QUIT ise programdan çıkmak için kullanacağımız menü.

PAGE

Sayfa ile ilgili işlemlerin yapıldığı

CREATE: Current ve default diye iki seçenek vardır. Yeni bir sayfa veya



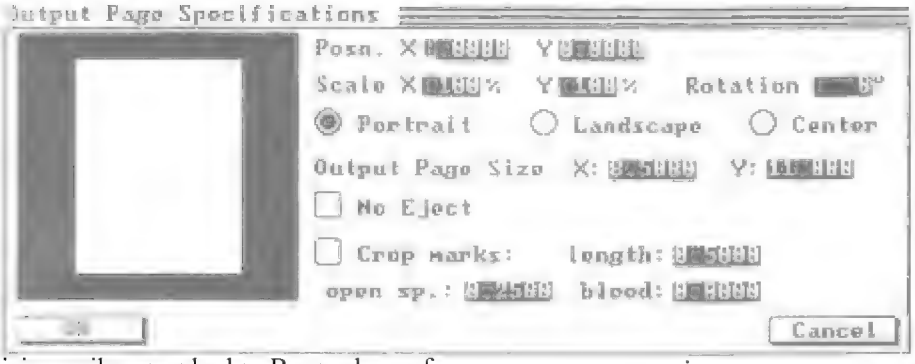
sayfalar açmak için Current'i kullanırız. Borada aşağıda gördüğünüz gibi çeşitli seçenekler çıkar karşımıza. Yeni sayfa kalıpları oluşturur ve bunları tatbik ede-

Sayfaların baskıya hazırlamak içinde postscript tanımlamasına bakarız.

Default ise Doküman için hazırlanacak sayfaların kalıbını oluşturur ki bundan sonra currentten açılacak tüm sayfalar bu kalıp ölçüleri ile karşımıza çıkar. Yukarıda ilk görülen pencerede From Page (başlangıç sayfası) To page (sonuç sayfası)'dır. Size ile hemen altında • er alan ölçülerin seçimi ile onların tanımı görülür, ya da direkt olarak ölçü

rek tanımlama yaparız. Margins size kağıt kenarından çalışma için bırakacağımız boşlukların ölçüleridir. Postscript Output specs ise sayfanın baskısı için yapılacak tanımlamaları yapacağımız kısımdır. Posn değerleri sayfanın baskı cihazına göre x ve y yönünde ki başlangıç noktalarını belirler. Scala ise sayfa-

haskı esnasında verilen ölçülerden iaha büyük veya daha küçük basılması



için verilen oranlardır. Bu arada sayfamızı ters basmak istersek y değerine -100 verip hemen altında centeri işaretleriz. Tabii sayfa konumumuz uygunsa... **Scala** yanındaki rotation ile sayfamızın baskı açısını değiştirebiliriz. Alttaki portrait görünen sayfa, Landscape 90 derece yatay çevirme ve center sayfayı ortalamadır.

Output Page Size Baskı kağıdı ebadlarını tanıtmak için kullanılır. Crop marks ta verilen değerler ile sayfamız baskı cihazındaki çıkacak sayfadan daha küçük ebadlar da ise, burada kağıt köşelerinin ne kadar uzaktan tanıtılması gerektiğine dair ölçüler veririz.

LOAD Sayfa şeklinde saklanmış dokümanlarımızın ekrana çağrılması için kullanılan tanıdık bir menü SAVE Yine sayfa şeklinde yapılmış çalışmalarımızın saklanması için kullanılır

DELETE Sadece ekranda o an bulunan sayfanın ekrandan silinmesi için başvurduğumuz bölüm. Ancak sadece ekrandan siler. Eğer bu sayfa daha önce diskette saklı ise bir şey değişmez.

ALTER Current : Ekranda çalıştığımız sayfa ile ilgili tüm değişikliklerin yapılabileceği bir bölüm. Açılan pencere Page'deki Create current gibidir.

Default: Kalıp sayfalardaki değişikliker ile ilgili çalışma menümüzdür.

OBJECT

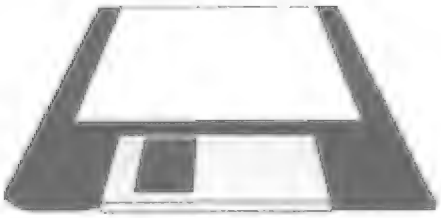
GROUP - Çalışmalarımız esnasında ayrı ayrı üretilmiş parçaların bazen birarada kullanılması veya başka yerlere ta-

sınması gerekir. İşte bu amaçla hareket ederek araçlardaki grub ikonu ile belirlenmiş birden çok objenin bir arada tutulması group menusunun işaretlenmesi ile mümkündür.

UNGROUP - İşte az önce grub içine aldığımız objeleri, ya da yazdığımız yazının herhangi bir kısmını tek parça olarak değerlendirerek, işlem yapacaksak

önce grub halindeki objeyi, daha sonra ungroup'u işaretleriz. Bundan sonra tekrar grub işareti ile veya okumuzla sadece bundan sonra çalışacağımız nesneleri işaretleriz, aktif hale getirmiş oluruz.

CLONE - Grub halinde bulunan objelerin kopyasını almaya yarar, çoğaltır. Ayni işi grub aktif halde iken tab tuşu ilede yapabiliriz.



BRING TO FRONT - Üstüste bulunan objelerden aktif olanı ön plana getirir.

SENT TO BACK - Üstüste bulunan objelerden aktif olanı arka plana atar.

LOCK - Kilitlemek. Bir ya da birden çok birleşmiş objeyi bulunduğu yerden oynamayacak şekle getiririz. Bunun için önce kilitlenecek objeyi seçeriz. Aktif hale geldiğini tutma uçlarını siyah gördüğümüz zaman anlarız. Daha sonra da menüden Lock'ı seçerek tutma uçlarının siyah ince bir çerçeve içinde beyaz olduğunu görürüz. İşte obje kilitlendi.

UNLOCK - Lock ile kilitlediğimiz objeyi ya da objelerin kilitlerini açma işlemi. Kilitlenmiş objeyi aktif hale getiririz. Unlock seçilir ve kilit açılmış olur.

DELETE - Aktif objeyi sadece ekrandan siler.

MAKE COMPOUND OBJECT - Birbiri üzerine zeminli yapılmış objelerde kesişme noktalarında meydana gelen alanları ters renklerle belirler ve bize üstüste gelmiş bir çok objeyi ayrı ayrı görme imkanı tanır.

SPLIT COMPOUNT OBJECT - Az önce yaptığımız işlemin tersi, ayrı olarak kesişme noktalarından görebildiğimiz objeleri birleşik gösterir.

ALIGN - Objeleri istenilen yönde hizalar. İlk aktif yaptığımız objeye göre ayni hizada olmalarını sağlar.

CENTER - Objeleri istenilen şekilde ortalar. Burada esas olan ilk aktif objedir.

CLİPS

Professional Draw'da ki fırça ucuna saklanmış objelerdir.

İsterseniz bu menü ile birlikte araç lan da tanıyalım ve çizimler yaparak, onları dipler haline getirelim.

ARAÇLAR

POINTER - İŞLEM İKONU - Bir obje üzerinde değişiklik yaparken, bir objeyi taşırken, disket işlemleri yaparken kullandığımız ikondur.

TAŞIMA İKONU - Sayfada çalışma alanımızı değiştirmek için I kullanırız. O an ekrandaki çalışma alanımızın üzerine getirir ve sanki kağıdı elle tutuyormuşuz gibi görmek istediğimiz yönün tersine çekeriz. Aynı işi araçların ortasında bulunan sayfa üzerinde yapmamız mümkün. Orada bu yön ikonuna da gerek kalmadan o an çalıştığımız ikon ile görünen beyazlığı kaydırarak istediğimiz bölgeye ulaşabiliriz.

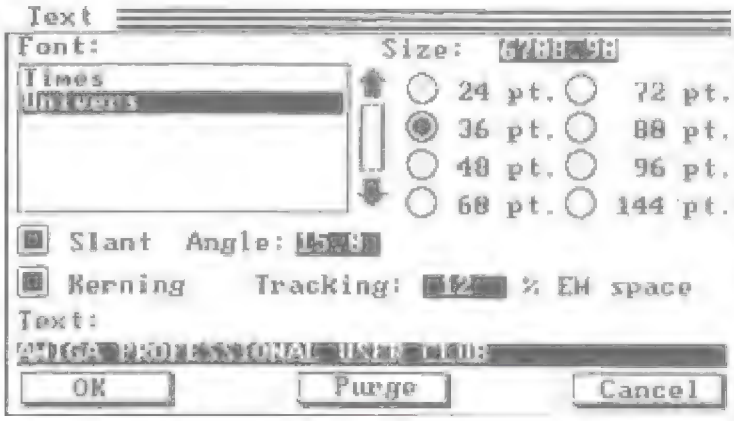
ZOOM İKON - Zoom ikonu işaretleriz. Büyültmek istediğimiz bölgenin tam ortasından başlayarak işaretleyip, ekranda görmek istediğimiz bölgeyi ikon ile dikdörtgen içine alırız. Daha geniş alanda, küçülterek görmek için yine zoom ikon ile ekran içine bir defa sadece klikleriz.

GRUP İKONU - Birden çok objeyi aktif duruma geçirip çalışa- _ caksak, grup ikonunu işaretleriz. Daha sonra sadece grup içine alacağımız objelerin bulunduğu alanın bir köşesinden klikleyip, çapraz diğer köşesine kadar gider ve bir daha klikleriz. İşte şu anda grup içindeki objelerimiz aktif ve kullanıma hazır konuma geldiler.

SAYFA HARİTASI - Sayfa içinde bulunduğumuz yeri gösteren harita. %50 sayfa çalışırken tamamen beyaz olarak görünür. Ekranda görünen bölge ne kadar büyükse haritada görünen beyaz leke de o kadar küçüktür. İçte bu beyaz leke bizim ekrandaki çalışma alanımızı gösterir. Bu lekeyi yer değiştirdiğimizde ekranda görünen alanı yer değiştirmiş oluruz.

ÇİZİM UCU - En önemli ikonlardan birincisi. Çizim ucunu aldıktan sonra menüden bir çizgi kalınlığı ve çizgi şekli seçeriz. Şimdi ekran üzerinde çizim yapacağımız yerde,(Örnek olarak iki nokta arasında düz bir çizgi çekmek istiyorsak) çizimin başlangıç noktasını klikler ve butondan parmağımızı kaldırarak ikinci noktayı basacağımız yerde tekrar klikleriz. Mouse'u bırakır Esc tuşuna basarız. İşte istediğimiz gibi düz

bir çizgi çizdik. Ama bütün marifet düz bir çizgi ile bitmiyor. Şimdi ok konumuna gelelim ve Shift tuşu ile birlikte noktalarımızdan birine basalım. Hemen o noktaya ait bir uzantı ile yeni bir noktanın ortaya çıktığı gözlenir. İşte bu yeni nokta, uzantısı olduğu noktadan itibaren, meydana gelmiş olan çizginin açılamasını yaparak, çizginin o noktadan başlayan bölümünü bir eğri haline getirir. Tabii burada yeni oluşan noktayı hareket ettirirken mouse butonunu bırakmıyacağız. Tuttuğumuz bu yeni noktayı da ne kadar asıl noktaya yaklaştırırsak açı okadar daralacağı için eğim de o kadar dar bir alan içerisinde gelişecektir. Uzak tuttuğumuzda ise tam tersine geniş açılı eğim meydana gelir. Bu bölümle ilgili ayrıca ileride geniş kullanım tatbikatları yapacağız. Şimdilik bilgi sahibi olabilmeniz için sanırım bu kadarı yeterli.



YAZI İKONU - Hemen çizim ucunun yanındaki bu ikona klikledikten sonra mouse ucuna yerleşen yazı kursorunu, sayfanın yazımızı yazacağımız kısmına klikleriz. İşte burada karşımıza yazı seçimleri ile ilgili bir pencere açılır. Hemen sol üst köşede şu an için bulunan iki karekter görünür. Times ve Univers. Times şu an okuduğunuz yazı karekteridir. Serifli yazı türüne en güzel örnek olan Times okunaklı oluşu sebebi ile çok kullanılır. Univers ise kenar ve köşe dönüşleri eşit kalınlıkta düz bir yazıdır. Gold Disk firmasının yakın zamanda elimize ulaşacağını sandığım Compugraphic Outline tekniği ile geliştirdiği yeni fontları da burada kullanılabilecektir. Başka herhangi bir programda kullanılan fontların burada kullanılması söz konusu olamaz. İşte açılan yazı penceresinde karşımıza çıkan diğer seçenekler: Direkt olarak yükleyebileceğimiz hazır puntolar: 24, 36, 48, 60, 72, 80, 96 ve 144 punto (Bir punto yaklaşık 0.353 mm yüksekliktedir.) Hemen sol altta slant seçimi ve yanında angle (açı) bulunuyor. Eğer yazımızı italik yazmak istiyorsak slant'ı işaretlememiz ve gerektiği kadar angle'da açı değeri vermemiz gerekiyor. Angle verilecek pozitif değerlerle sağa italik, negatif değerlerle ise sola italik yazmamız mümkün. Haman slant'ın altında kerning ve yanında da tracking bulunur ki bu yazımızda harf aralarını ayarlama işlemidir. Kerning işaretlenmeden önce yazılan A ile V'nin arası oldukça açıktır. Çünkü harflerin bitiş ve başlangıç uç noktaları esas alınmaktadır. Oysa kerning işaretlendiği zaman diğer harfler arasındaki boşluk ne ise hepsinde eşit bir görünüm sağlanmıştır. Tracking'de ise yanında da belirtildiği gibi EM space %si (yani M harfi ölçü alınarak, Harf genişliğinin %si kadar daraltma) birim olarak verilir. Text altındaki bant içine yazımız girilir ve bittiğinde return tuşu ile pencere kapatılarak yazının sayfaya aktarılması sağlanır.

ELİPS İKONU - Elips ve daire çizimlerinde kullanırız. Tabii çizgi kalınlığı, çizgi şekli,rengi ve dolum rengini önceden belirtmemizde fayda var. Çizim diğer programlardaki merkezden başlamıyor. Köşelerden birinden başlatıyor ve çapraz mouse'u çekip tekrar klikliyoruz. Mouse'un oynatılması ile çizilen şekilde zaten oluşum halinde kendini gösteriyor. Çizilen elipsin dört köşe tutma ucu belirir. Bu uçlardan mouse ile ok konumundayken tutarak yerlerini değiştirirsek şeklimizin elips halinde ebatlarının değiştiğini görürüz. Orta nokta ise taşıma için tutma ucudur. Ancak elipsi deforme etmek istersek Spacial menüsünde Ellipse Bezier seçimini yaparak, istediğimiz ucundan tutarak istediğimiz gibi şekillendirebiliriz.

DİKDÖRTGEN İKONU - Çalışma sistemi elips gibidir. Seçimlerimizi yaptıktan sonra ilk köşe-

MASAUSTU YAYINCILIK

yi klikleriz ve mouse'u çapraz köşeye getirir ve orada da klikleriz. İşlemi tasımlanmış oluruz. Yine dört köşede birer tutma noktası oluşmuştur. Bu tutma noktalarından mouse ucu ile tutarak hareket ettirdiğimizde dikdörtgenin şekil değiştirdiğini görürüz.

~ KAROLAJ İKONU - Düz alanlarda zemin olarak daha önce belirlendiği kadar alan içine çizgiler atarak eşit parçalara ayırır, parça sanı ayarlamak için ikon içine çift klik yapmanız yeterli. Karşınıza çıkan pencereye değerleri girin. Verdiğiniz değerler kadar eşit parçalara ayrılmış alanı elde edeceksiniz.

SERBEST ÇİZİM - Her çizim programında olduğu gibi, PDraw'da serbest çizime imkan tanıyor. İkonu seçtikten sonra çizgi kalınlığınızı belirleyiniz. Diğer düz çizimin tersine serbest çizimde mouse'a rastığınız andan itibaren çizim başlamıştır. Elinizi mouse'dan çektiğiniz anda çizim nihayete ermiştir. Şimdi çizimimiz üzerinde tutma noktaları ile hazır bekliyor. Çizim esnasında herhangi bir işlik yaptı iseniz hemen tutma noktaları yardımı ile istediğiniz değişikliği sapabilirsiniz.

Araçların ikinci bölümünde ise bize çizimlerimizde şekilleri modifiye edecek elemanlar mevcuttur. Bunlar sırası ile

EBADLAMA - Oluşturduğumuz şekiller bazen istediğimizden daha başka boyutlarda gelişmiştir. Ya da aynı şeklin değişik ebadları da lanı olabilir. İşte burada ebadlama yapabileceğimiz yardımcı bir elemanımız var. Şayet bu ikon içine iki defa kliklersek hemen X ve Y yönünde bize % değerler ile değişiklik imkanı veren bir pencere açılır. Burada hemen unutmamak gerekir ki yapılan tüm değişiklikler sonunda % 100 olarak tanıtılmaktadır. Yani biz X veye Y değerlerinden birini değiştirerek, neticeyi gördükten sonra beğenmez de yeniden değişiklik yapmak istersek burada verdiğimiz değer ne olursa olsun karşımıza tekrar tanım % 100 olarak gelecektir. Çünkü kural olarak yapılan değişiklikten sonraki şekil; bitmiş, tam bir şekildir.

Ebadlama penceresinde "-" değerler vererek, şeklin o yöndeki ayna görüntüsünü de elde etmiş oluruz. Ayrıca ebadlamayı pencereye girmeden de serbest olarak yapabiliriz. Bunun için ikonu bir kere klikleriz. Artı şeklinde olan mouse ucunu herhangi bir odak noktası olarak göreceğimiz yere basarız. İşte orada artı şeklinde bir simge oluşmuştur ve bu nokta bizim ebadlamadaki hedef noktamızdır. İkinci noktayı basarak parmağımızı mouse'dan çekmeden hareket ettirirsek şeklimizin ebad ve yön değiştirdiğini göreceğiz.

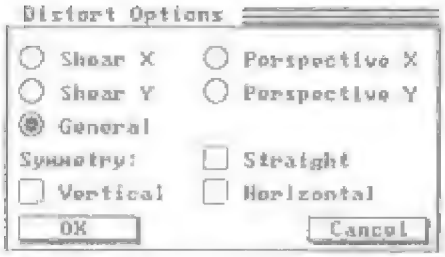
AÇI VERME - Şekillerimizi çizimden sonra değişik yön ve açılara getirmemiz mümkündür. Açılama ikonuna çift klik yaptığımızda gelen pencerede vereceğimiz her + ya da - değerler için, şeklimiz sağ ya da sol tarafa doğru, verilen açı kadar dönecektir. Yine bir önceki ebadlamada olduğu gibi açılamada da tek klik yapıldığı zaman, ilk merkez çevirme noktasını şeklimiz dışında bir yere verdikten sonra, ikinci bir yerden yine mouse ucunu bırakmadan hareket ettirirsek şeklin yön ve açı değiştirdiğini görürüz.

MIRROR (AYNA) - Hep yanılgıya düşülen bir konuda hatırlatma yaparak başlıyalım mırror'ü anlatmaya. Mirror ile aktif olan şekiller bir düzlem üzerinde simetri verirler. İşte bunun için eğer biz şeklimizide kullanacaksak, önce bir Clone yapmamız gerekir. Bunun için mirror alınacak şekil aktif ise sadece TAB tuşuna basmanız yeterli olacaktır. Tutma çizgisinden taşıyarak şekli birincisinin üstüne yerleştirir ve sonra mirror ikonunu seçeriz. Yine hedef noktamız belirir ve onu ayna görüntüsü alırkan orta eksen çizgisinin başlangıç noktası kabul ederiz. Bundan sonra basarak hareket ettireceğimiz nokta ise, işte, simetri orta eksen çizgisini meydana getirecek ikinci noktadır. İlk noktayı merkez kabul ederek, ikinci uç ile yapacağımız her hareket bize, değişik açılarda, simetri imkanı tanımıştır.

ROTASYON -Ençok kullanılan elemanlardan bir tanesi. Herhangi bir yazı kümesi ya da bir oluşmuş şekli istediğimiz biçime deforme etmek veya belli bir merkeze göre perspektif konuma oturtmak için kullanırız. Burada çalıştığımız objenin öncelikle aktif olması gerekir. Şayet birden çok objeyi aynı rotasyona tabi tutacaksak tüm objelerin grup ikonu ile aktif hale getirilmesi gerekir. İşte objelerimiz aktif halde iken rotasyon ikonuna bir kez bastığımızda tüm objelerimizi içine almış bir dikdörtgen oluşur. Bu zahiri bir kutu olup, köşe ve kenarorta noktalarında bulunan tutma noktaları ile şeklimizin önce zahiri görüntüsünü de-

forme ederiz, burada dikkat edeceğimiz husus kenar orta noktalarının da değişiklik bölgesinde ortalanmasıdır. Tabii ki bu noktalar ortalanmayıp olduğu yerde kalırsa, yakın olduğu kşe noktası tarafındaki kısım daha az değişikliğe uğramış olacaktır.

Yine rotasyon ikonuna iki kez klikliediğimizde karşımıza Distort Options isimli bir pencere çıkar. Bu pencere yardımı ile hareketlerimizi daha kolay ve orantılı yaparız. Bu pencerede çıkan ko-



laylıklar ise şunlardır.
Shear X - Yatay kesme
Shear Y - Dikey kesme
Perspective X - Yatay düzlemde perspektif vererek şekillendirme
Perspective Y - Düşey düzlemde perspektif vererek şekillendirme
General - Bu dört seçeneğide kullanarak deforme etme, şekillendirme
Symmetry - Simetrik şekillendirmelerimizde kullanacağımız bölüm.
Straight - Düz hatlarla , doğrulandırılmış şekillendirmeler için seçmemiz gereken kısımdır.
Vertîcal - Düşey simetrik rotasyon Horizantal - Yatay simetrik rotasyon

İşte buradan bize gerekli rotasyon seçimini yaptıktan sonra, okeyleyerek pencereden çıkarız. Karşımıza yine zahiri kutu ve tutma uçları gelir . işte şmdi objelerimiz bizim rotasyonu başlatmamızı bekliyorlar. Tutma uçlarından bizim amacımıza uygun olanı tutar ve bırakmadan yeni yerine götürürüz. Son şekli görmek için ok konumuna gelerek sayfa içinde bir yere klikleyip, daha sonra space tuşuna bastığımızda şekli-

mizin baskıya hazır en yakın halini görmüş oluruz.

NOKTA EKLEME - Çizdiğimiz objelerde veya yazılarımızda bir takım değişiklikler yapabilmek için bazen oluşan tutma noktası sayısı yetmemektedir. İşte burada yeni tutma noktalarına ihtiyaç duyarız. Hemen bu seçenekten faydalanarak gerekli vere yeni nokta ilave edebiliriz.

NOKTA KOPARMA - Bazen de fazla gelen bir çizginin silinmesine ihtiyaç duyarız. O zaman da nokta koparma seçimi devrediyor. Ancak burada dikkat edilecek nokta. koparılan noktanın en uç noktalardan bir önceki olacağıdır. Ve yine hatırlatma, nokta koparılırken işte ondan önce bulunan uç nokta ile arasında kalan çizgi, tüm objeden ayrılmış olacaktır. Bu çizgiyi aktif hale getirip Shift ve Del tuşlarına aynı anda basarak yok edebileceğimiz gibi,ileride tekrar lazım olacaksa başka bir yere de taşıyabiliriz.

Gelelim tekrar CLIPS menüsüne....

Evet şu ana kadar yaptıklarımızı nasıl saklayacak ve daha önce sakladıklarımızı nasıl tekrar yükleyeceğiz. Öncelikle saklamak için, objenin tümünün grup işareti ile aktif hale getirilmesi gerekmektedir. Daha sonra hemen Clips menüsünde DEFINE'ı seçer ve karşımıza gelen pencerede objeye verdiğimiz ismi yazarak hafızaya kayıtlamış oluruz. Bundan başka birçok objeyi de aynı şekilde DEFINE'dan isim vererek hafızaya alırız. Daha sonra o ana kadar hafızaya aldığımız tüm objeleri birleşik tek bir isimle yine CLIPS menüsünde SAVE-den saklarız. Bu arada, o ana kadar ürettiğimiz tüm objeler, DEFINE'dan verdiğimiz isimleri ile DRAW kısmından açılan pencerede görülüyor. Yine objelerimizi çağırırken CLIPS' deki LOAD'dan yüklüyor ve işlem bitiren mouse ucumuzu gördükten sonra, bu DRAW kısmına gelip oradan istediğimiz objeyi seçiyoruz. Objeniz artık mouse'unuzun ucunda, istediğiniz yere yapıştırılmak üzere bekliyor. Objeleri saklarken konulara göre gruplandırarak saklamanız, size herhangi birini ararken kolaylıkla zaman kazandırır. Bir yandan da arşiviniz oluşacaktır.

Gelecek ay diğer menüler, uygulamalı çizimler yaparak ve diğer programları da inceleyerek konuya devam edeceğiz. Hoşçakalın.

POSTSCRIPT NEDİR?

Masaüstü Yayıncılık Konusunu işlerken sık sık karşılaştığımız bu deyimi kısaca anlatmak istedik. Sanırım bu gelişmiş printer programlama dilini beğeneceksiniz. PostScript, yüksek kaliteli dokümanların hazırlanmasını kolaylaştırmak için ADOBE SYSTEMS tarafından herhangi bir dökümanın Laser Printer'a gönderilmesi ve Printer için ek programlar yaratılması amacıyla geliştirilmiş bir Sayfa Tanımlama ve Programlama Dili'dir. Biz Laser Printer seçerken niye Postscript seçimi yaptığımızı sanırım aşağıdaki satırları okurken daha da iyi anlayacağız ve Masaüstü Yayıncıhk"da seçimimizi ona göre yapacağız.

PostScript genel bir programlama dili olmasının yanısıra, karmaşık text ve grafiklerin tanımlanması ve basılması için "Model Görüntüsü Oluşturma Mekanizması" içerir. PorstScript'in bu özelliği "Sayfa Tanımlama Dili" adı ile bilinmektedir. PostScript bünyesindeki bu olanak ile bütün şekiller üzerinde, karakter ya da grafik olduğuna bakmaksızın işlem yapabilir. PostScript'in gücü. text ve grafikleri hünerle kullanma kabiliyetinene dayanmaktadır; çizimler ve scan edilmiş fotoğrafları da içeren grafikleri ve textleri yaratmak, ve bir sayfa üzerine yerleştirmek için raster ve vektör grafik komutlarını kullanmaktadır ve PostScript printer'lar bu şekilde hazırlanmış, sayfaları basabilirler. Bu işleri yaparken PostScript'in gün ışığına çıkan önemli bir özelliği Bit-mapped Graphics kullanıldığında elde edilenden daha keskin çizgi, *yay ve* daireler yaratabilmesi ve rezolüs-Yonu tam arak kullanabilmesidir.

Ayrıca PostScript'le font tanımlamak da oldukça kolaydır. Çünkü PostScript, font yaratmak için oluşturulmuş "Karakter Yaratma Mekanizması" içerir. PostScript dilinin kendisinde çok sayıda ve çeşitli fontlar mevcut olmasına rağmen, kullanıcının bu fontları değiştirmesi, bilgisayardan printer'a ek fontlar download etmesi ya da yeni fontlar yaratması mümkündür. Tek bir Post Script font tanımlaması, her puntoda font yaratmak için tasarlanmıştır. Fontlar, herhangi bir açıda döndürülebilirler, değişik boyutlarda büyütülüp küçültülebilirler, dış hatlarıyla (outline) oluşturulabilir, deforme edilebilir, sıkıştırılabilir veya genişletilebilir. Bütün bu font işlemlerini Post Script'in "Karakter Yaratma Mekanizması" ile yapmak mümkündür. PostScript'in bir diğer önemli özelliği de, cihaz ve rezolüsyon bağımsızlığı getirmesidir. Bu demektir ki: Post Script'le yaratılmış bir sayfa düzeni veya program file-'ı, datalann yeniden formatlanmasına ya da girilmesine gerek kalmadan herhangi bir PostScript uyumlu printer'dan bastırılabilir.

PostScript'i Programlama dili olarak kullanmanın getirdiği özellikler ise şunlardır:

- PostScript Programlama dili ile PostScript interprinter içeren cihazlar için Driver hazırlanabilir. Herhangi bir software, kullanılan PostScript printer'ı ve uyumlu olan diğer printer'ları tanımıyorsa, software'in bu printer'ı tanıması için Driver hazırlamak mümkündür.
- PostScript Programlama Dili ile Printer Emulator ve Printer Format Translator hazırlanabilir.

Bir "Printer Emulator", farklı formatlarda görüntü modellerinin Printer'a gönderilmesi için PostScript Programlama Dili kullanan bir Software'dir. bunun en basit örneği şu olabilir: Bir Line Printer emulatör'ü ile Printer'a gönderilen ASCII text, bir format dönüştürme işine gerek kalmadan sayfa üzerinde basılabilir. Bir line printer emülatör'ünü ya da başka bir emulatör'ü PostScript ile hazırlamak mümkündür. Print Format Translator ise başka bir printer'a gönderilmek üzere yaratılmış bir file'ı PostScript file'a çeviren bir programdır. Örneğin PostScript Programlama dili ile hazırlanacak bu tip bir program, line printer input file'larını alıp, PostScript formatında output file' lan yaratabilir ve sonradan bu file'ları basılmak üzere PostScript Printer'a gönderebilir.

- PostScript Programlama Dili ile "printer Spooler" hazırlanabilir. Print Spooler, belirli bir printer için çıktıları sonradan basmak üzere sıraya koyan bir programdır. Spooler'a gönderilen bir file, örneğin Network'e bağlı diğer sistemlerden gönderilen file'larla birlikte sıraya konup sonradan basılabilir ya da hemen basılabilir, fakat bu süre içinde print file'ını gönderen sistem file'ının basılmak üzere spooler'a alındığına emin olduktan sonra işine devam edebilir. Bir file'm print spoolera gönderilme süresi, o file'ın çıktısının printer' dan alınma süresinden çok daha kısadır.

Süratli işlemesi gereken işlemlerdeve network çalışmaların da büyük avantaj getiren Print Sooper, PostScript Programlama dili ile kolayca hazırlanabilecek bir program tipidir.

PostScript dilinin açık mimarisi, bir sayfanın görünümünü yaratma konusunda hemen hemen limitsiz olanaklar sağlar. PostScript sadece ofis'te yazılı dokümanların kalitesinin geliştirilmesini sağlayan değil, aynı zamanda grafik tasarım stüdyolarında da en etkili şekilde kullanılabilen bir araç olmak üzere hazırlanmıştır.

Sonuç olarak şunu söyleyebiliriz; PostScript'in çok yönlülüğü ve çok iş yapabilme yeteneği, Masaüstü Yayıncılığın gelişmesine olanak sağlamıştır ve sağlamaktadır.

SOUNDSCAPE PRO-MIDI STUDIO 1.4

ERDEM TAYLAN

Bu aya kadar olan yazılarda Soundscape'in nasıl kullanıldığını, MIDI ile Amiga'nın nasıl birarada çalıştırıldığını, şarkılarının nasıl çalındığını öğrendik. Bu ayki yazımızda ise, kayıt işleminin nasıl yapıldığını ve kaydedilen dataların nasıl değiştirilebileceğini göreceğiz.

MÜZİK KAYDETME (RECORDING)

Müzik kaydedilmesi Soundscape'in en hoşa giden ve güçlü olduğu yönlerden biridir. Gerçek bir kayıt stüdyosundaki olanakların ve rahatlığın sizin için bilgisayarınıza getirildiğini düşünebilirsiniz. Soundscape'in Tape Deck modülü kayıt işlemleri sırasında müzik stüdyolarındaki mixerlerin ve çok kanallı teyplerin yerini tutmakta ve bu görevin altından başarıyla çıkmaktadır.

Sarkılan kaydetmeden önce Track kavramını ve onları nasıl düzenleyebileceğimiz! öğrenmeliyiz.

Track şarkıları oluşturan parçalara verilen addır. Trackleri müzik stüdyolarında kullanılan makara bantlara benzetebiliriz. Bu parçaların birleştirilmesi veya aynı anda çalınmasıyla şarkımız oluşur. Tabii tracklerin kopyalan alınabilir (makara bantın kopyasının çıkarılabileceği gibi), yeni bir track oluşturulabilir (yeni bir makara bantın teybe takılabileceği gibi), silinebilir (makara bantın silinmesi gibi) ve bir yerden başka bir yere hareket ettirilebilir. Soundscape'te bir giriş modülünden gelen datalar tracklerin üzerine kaydedildiği için, kaydedilecek her bölüm için mutlaka bir track oluşturulmalıdır.

Tape Deck'teki track Listesi bölümündeki altı komut trackler üzerindeki yapılabilecek işlemler için için kullanılabilir.

1> Create komutu: Bu komut, yeni bir track yapmak için kullanılır. Yaptığınız track'e otomatik olarak "No Name" adı verilir. Bu adı değiştirmek isterseniz. Track kontrol kutusunun üzerindeki yazıya klikleyerek adı istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

2> Dupe komutu: Bu komut o anda seçilmiş olan (seçme işlemi Track Listesinde istediğiniz track'in üzerine kliklemek yoluyla yapılmaktadır) track'in bir kopyasını çıkanr.

3> Top komutu: Bu komut ise seçilmiş olan track'i Track Listesinin en üstüne çıkanr.

4> Delete komutu: Bu komut seçilmiş olan track'i siler.

5> Save komutu: Track Listesindeki tüm track "leri diskete kaydetmeye yarar.

6> Load komutu: Daha önce Save komutuyla diskete kaydedilmiş tracklerin yüklenmesini sağlar.

TRACK'LERİN KAYITA HAZIRLANMASI

Yeni bir şarkının kaydının yapılabilmesi için önce kayıt yapılacak trackleri hazırlamanız gerektiğini söylemiştim.Şimdi kayıt yapmak için bir track'in nasıl hazırlandığını adım adım inceleyelim.

1> Create komutunu seçerek Track Listesinde yeni bir track hazırlayın ve ismini yukanda anlatıldığı gibi istediğiniz şekilde (oniki karakteri aşmamak üzere) değiştirin.

2> Track kontrol kutusunun sol üst köşesindeki çalışma modunu gösteren kutuya içinde "Record" yazana kadar basın.

3> Bu kutunun hemen altındaki sembol, bu track'in girişinin nereden olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla dikkat ederseniz, değişik track'lerin değişik girişleri olabilmektedir. Buradan ya MIDI sembolünü ya da bilgisayarın tuşlarını kullanacaksınız, Console Keyboard sembolünü seçin (seçme işlemi sembollerin üzerine istediniz giriş modülünün sembolü çıkana kadar kliklemeyle yapılmaktadır).

4> Bu sembolün hemen altında bulunan rakamlar işe giriş kanal numarasını belirtmektedir. Örneğin burası 8'e ayarlanmışsa o track sadece sekizinci kanaldan gelen bilgileri kaydeder. Tabii kaydedebilmesi için, giriş modülünün de bilgileri sekizinci kanaldan yollaması gerekir. Dolayısıyla eğer bir MIDI klavyesi kullanıyorsanız, MIDI klavyenin MIDI yollama kanalıyla Track kontrol kutusundaki giriş sembolünün altındaki rakamın aynı olması gerekmekte. Bu seferlik siz bu numarayı l'e ayarlayın ve MIDI klavyenizin bilgi gönderme kanalının da 1 olduğundan emin olun (eğer bunun nasıl ayarlandığını bilmiyorsanız, MIDI klavyenizin kullanım kılavuzuna bakmanızda yarar var).

Böylece bir track'i kayıt için hazırlamış oldunuz. Bu arada unutmamanız gereken birşey de, bir track'e kayıt yapmak için onun track listesinin en üstünde olması gerektiğidir. Dolayısıyla birden fazla track'in olduğu bir şarkıda (genellikle bütün şarkılar) kayıt yapılacak track'in seçildikten sonra Top komutuyla track listesinin en üstüne çıkarılması gerekmektedir.

KAYIT YAPMAK

Kayıt yapılacak trackler hazırladıktan sonra, kayıt işlemini gerçekleştirmek için Tape Deck penceresindeki kontrolleri kullanmalısınız. Şimdi bunları da adım adım görelim:

1> Önce Record düğmesine basarak kırmızı hale gelmesini sağlayın. Bu düğme basılı olmadan Tape Deck hiçbir kayıt işlemi gerçekleştiremez. Dolayısıyla bu, aslında kullanıcıyı kazalara karşı korumak için geliştirilmiş bir yöntem.

2> Şimdi baştan çalma düğmesine basarak kaydı başlatın ve MIDI klavyenizden bir şeyler çalın. Çalmayı bitirdiğinizde Stop düğmesine basarak kaydı durdurun.

3> Record düğmesine tekrar basarak onun kapalı duruma geçmesini sağlayın.

Kaydını yaptığınız bölümü dinlemek için, önce kayıt yaptığınız track'in çalışma modunu Play'e ayarlayın ve baştan çalma tuşuna basın.

Programda kayıt yapmak için kullanılan Step Time Recording adı verilen sayaç, sizin manuel olarak ilerlettiğiniz ve çalınması zor olan yerler için hazırlanmış bir modda bulunmaktadır.

KAYDEDİLEN TRACK'LERİN DEĞİŞTİRİLMESİ

Kaydettiğiniz tracklerin bazılarında değişiklik yapmak isterseniz, Track kontrol kutusunun hemen altındaki Sequence yazısına klikleyerek Edit Sequence penceresini açmanız gerekli. Bu pencerede alınan her data (ki bu dataların herbirine event denmektedir) alındığı zamana göre bir sıra içinde yukarıdan aşağıya bir tabloda gös-

teterilmektedir. Event'lerin gösterildiği bu bölüme event listesi denmektedir. Event listesindeki her event aşağıdaki düzene göre yazılmaktadır.

1> Event'in alındığı andaki sayaç değeri

Z> Event'in türü (türler hakkında ayrıntılı bilgi için Amiga Dünyası Sayı 3 Aamiga&MIDI adlı yazıya bakabilirsiniz)

3> Event'le ilgili bir data

4> Event'le ilgili ikinci bir data (bazı Event türlerinde yoktur)

5> Event'le üçüncü bir data (bazı Event türlerinde yoktur).

Event listesindeki herhangi bir event'i seçmek isterseniz, üzerine kliklemeniz yeterlidir. Bir event'i seçtikten sonra onlar üzerinde aynı track'lere benzeyen işlemler yapabilirsiniz. Bunlar:

1> Create komutu: Bu komut, seçilen event'in bir kopyası olan yeni bir Event oluşturur ve onu seçilen Event'in hemen altına koyar.

2> Delete komutu: Bu komut, seçilen Event'i siler.

3> Save komutu: Bu komut, o anda Event listesindeki her şeyi diskete kaydeder.

4> Load komutu: Daha önce diskete kaydedilmiş Event listesini yüklemeye yarar.

5> Copy, Use, Q'tize komutları: Bu komutlar, programın ileri seviyelerde kullanılan komutları. Onun için onları anlamak için programın kitabını okumanızda fayda

EVENT DATALARININ DEĞİŞTİRİLMESİ

Seçtiğiniz bir Event'in datalarını, bu pencerenin Event Data Bölümü olarak adlandırılan sol alt köşesindeki değerleri değiştirerek düzenleyebilirsiniz.
Her Event önce bir başlangıç zamanı içerir. Bu değer, Event'le ilgili mesajın alınması sırasında sayacın gösterdiği delerdir. Event Data Bölümünün en altındaki Next değeri, o Event'in başlangıcı ile diğer Event'in başlangıcı arasındaki sayaç farkını göstermektedir. Bu değeri değiştirerek iki Event'i birbirine daha yakın veya uzak hale getirebilirsiniz. Doğal olarak bu Event'in türüyle de ilgili bazı değişikliklerde yapılabilmektedir. Aşağıdaki liste her Event'in Event listesinde gösteriliş seklini ve datalanyla ilgili bilgileri göstermektedir (bu datalar arasında bütün türler için ortak olan Time ve Next değerleri bulamamaktadır).

1> Note on/offtürü :

(başlangıç zamanı) Nt (nota harfi) (oktav)(nota uzunl.)

Note on/off hangi notaların çalındığını

kaydetmeye yarayan bir MIDI data türüdür.

Bu türün (lataları:

Nota(Note): O'dan 127'e kadar bir rakam. Bu rakam kaydedilen notanın hangisi olduğunu belirtir. Örneğin 60 sayısı dördüncü oktavdan do notasına karşılık gelmektedir.
Hız(Velocity): O'dan 127'e kadar bir rakam. Bu rakam tuşa basılış hızını gösterir.
Nota uzunluğu(Length): Notanın başlangıcından sonuna kadar geçen sayaç değer farkını gösterir.

2> Poly Pressure türü :

(başlangıç zamanı) Pp (nota)(basınç)

Poly Pressure basınca duyarlı klavyelerde basınç değişikliklerini kaydetmek için kullanılır.

Bu türün dataları:

Nota(note): O'dan 127'e kadar bir rakam. Bu rakam kaydedilen notanın hangisi olduğunu belirtir. Örneğin 60 sayısı dördüncü oktavdan do notasına karşılık gelmektedir. Değer ne kadar büyük olursa nota o kadar yüksek oktavdan olur.
Basınç(pressure): O'dan 127'e kadar bir rakam. Bu değer nota kaydedildiği andaki basınç değeridir. Değer ne kadar yüksek olursa basınç o kadar fazladır.

3> Control Change türü :

(başlangıç zamanı) Cc (sayı)(değer)

Control Change klavyenin ayarlan ile ilgili değişiklikleri kaydetmeye yarar.

Bu türün dataları:

Sayı(number): Kontrol numarası

Değer(value): Değiştirilen numaranın ayarlanacağı değer.

4> Program Change türü :

(başlangıç zamanı) Pc (program numarası)

Program Change çalım sırasında değiştirilen enstrümanların numaralarını kaydetmek için kullanılır.

Bu türün dataları:

Program numarası (Patch): O'dan 127'ye kadar bir sayı. Bu sayı enstrüman numarasını gösterir.

5> Mono Pressure türü :

(başlangıç zamanı) Mp(basınç)

Mono Pressure, basınca duyarsız klavyelerde genel basınç değerini kaydetmek için kullanılır.

Bu türün dataları:

Basınç (Pressure) : O'dan 127'e kadar bir rakam. Bu değer klavyenin genel basınç değeridir. Değer ne kadar yüksek olursa basınç o kadar fazladır.

6> Pitch Wheel türü:

(başlangıç zamanı) Pw(eğim)

Pitch Wheel, klavyelerdeki modulasyon veya frekans değişiklikleri için kullanılan tekerleğin değişimlerini kaydetmek için kullanılır.

Bu türün dataları:

Eğim (eğim): O'dan 16384'e kadar bir değer. 8192 değeri tekerleğin hiç hareket ettirilmediğini, bu değerden büyük olanların sağa, küçük olanların ise sola eğildiğini gösterir.
Bu türlerin dataları gerekli olan olan bölümlere gerekli datalar girilerek değiştirilebilir. Data girme işlemi Datanın değerine klik edilerek değiştirilmesi yoluyla yapılmaktadır.

Evveett! Bu yazı dizisinin sonuna vardık. Doğal olarak Soundscape'te daha birçok özellik (örneğin transpose, quantize, song creation, MIDI-echo, trigger, v.b.) var. Fakat onları bir dergide tamamiyle yazmak oldukça uzun sürecek bir iş. Amacım sadece programla ilgili genel bilgi vermek olduğundan, biraz yüzeysel bir yazı dizisi oldu. Ama bazı şeyleri sizin çalışmanıza bırakmanın en iyisi olduğunu düşünüyorum. Eğer programla ilgili her bilginin olduğu bir kitap isterseniz programın kullanım kılavuzunun piyasada bulunduğunu belirteyim. Hoşçakahn.

Kubilay Kılınç

Merhaba! Tekrar birlikteyiz. Geçen ay TFMX'e şöyle bir göz atmıştık. Bu ay sohbetimize Makrolar ile devam edeceğiz, Ama her zamanki gibi Makrolar'a geçmeden önce bilmemiz gereken bazı şeyler var. Bunlar da bilgi kayıt ortamlarından bağırdığımız seslerin hafızada nasıl depolandıkları ve nasıl kullanıldıkları hakkında olacak.

Sesler; bilgi kayıt ortamlarından çağırıldıkları zaman hafızada daha önceden programcı tarafından kendilerine ayrılmış bölgeye yerleşirler. Artık bir sesin başlangıç adresi ve bitiş adresi olmak üzere iki adresi bulunmaktadır. Başlangıç adresi, besin hafızada nereden itibaren yer işgal ettiğini bildirir. Bitiş adresi de, tabii ki sesin nerede sona erdiğini gösterir. Bu adresler birer rakamdır (TFMX editörde seslerin başlangıç ve bitiş adreslerinin rakamları hexadecimal (16'lık) sayı sistemindedir). Bu rakamlar makroları tanımlarken ana rehberlerimiz olacaklar. Seslerin başlangıç ve bitiş adreslerini Sample List menüsünden öğrenebiliriz.

Programcılar, hafızada bulunan bu sesleri çalabilmek için aşağıdaki işlem sırasını takip eden bir program yazarlar:

1- DMA kanallarını kapat. (Bu daha evvelden çalan bir sesi kesmek için yapılır. Zaten otomatik olarak daha evvel çalan ses kesilir, fakat bu esnada istenmeyen bir pıt pıt sesi oluşabilir veya ortalık birbirine karışabilir.)

2- Çalınacak sesin başlangıç ve bitiş adreslerini oku.

3- Sesin period'unu ayarla (Sesin dalga lirler.).

4- Ses şiddeti seviyesini ayarla. (Ses volümü)

5- DMA kanallarını aç (Artık ses insan kulağı tarafından işitilebilir hale gelir.).

TFMX Editör Makrolarında da bu mantığın aynısını kullanacağız. Şimdi bu kısa bilgiden sonra hemen makro'lara geçelim.

MAKROLAR

Makroları tasarlamak için ilk yapılacak iş, tabii ki edit macro menüsüne geçmek olacaktır. Bu menüde; çalışma sayfasının sol alt kenarında bulunan makro sayfalarını ileri veya geri çevirmemize izin veren "<", ">" işaretleri vardır. Mouse'un sol düğmesini kullanarak ya da klavyeden "<", ">" tuşlarına basarak bu seçenekleri kullanabiliriz. Ayrıca bu menüde yarattığımız makroları dinlemek için, mouse işaretçisini "TEST" yazan yerin üstüne getirip sol düğmeye basmamız kafi gelmektedir. Makroları test ettiğimiz yerin yanında ki yerde ise, test işlemini hangi nota üzerinden gerçekleştireceğimizi seçmek için bir evvelki işaretlere benzeyen iki 'ok' bulunmaktadır.

Makrolar, hafızada bulunan sesleri belirli bir programlama mantığı ile işleyerek kendi yarattığımız enstrümanlara dönüştürürler. Bu enstrümanlar çoğu zaman hafızadaki sesleri ile aynı özelliğe sahiptirler. Ancak bu sesleri türlü efektlere sokmak işin içine girince makroların kıymeti su yüzüne çıkıverir. Aşağıda makroların tüm komutlarını tek tek açıkladıktan sonra örnekler üzerinde bunları inceleyeceğiz.

MAKRO KOMUTLARI

Komutların açıklamasında verilen ilk rakam, macroda sizin yaBarak çağıracağınız komutun kodudur. Makro sayfasında bu koCJ yazdığınız anda o satırda hemen komutun ismi olan cümle ve parametrelerinin yazım formu çıkacaktır. Daha sonra satırın en sağında size ayrılan yere bu parametrelerin değerlerini girerek o satırda ne işlemin yapılacağını belirtmiş olursunuz. Her komutta pararametre girişleri farklı olmaktadır. Parametreler 6 hanelidir. Kullanılmıyan haneler "." kullanılanlar ise "x" işaretiyle belindir. Bir komutta birden fazla parametre girilebilir. Bu durumda olan komutlarda 6 haneli olan parametre listesi "/" işaretiyle bölünülerek belirtilmiştir.

00 - DMA off+Reset (Stop Sample and Reset ali) :

Bu komut DMA kanallarını kapatarak ses çıkış ünitesinden ses bulmasını engeller ve daha evvel işlevde olan makronun yaptıklarını devre dışı bırakır.

Hiçbir parametresi yoktur. Bu komutu aşağı yukarı her makronun ilk komutu olarak kullanacaksınız.

01 - DMA on (Start Sample at selected begin) :

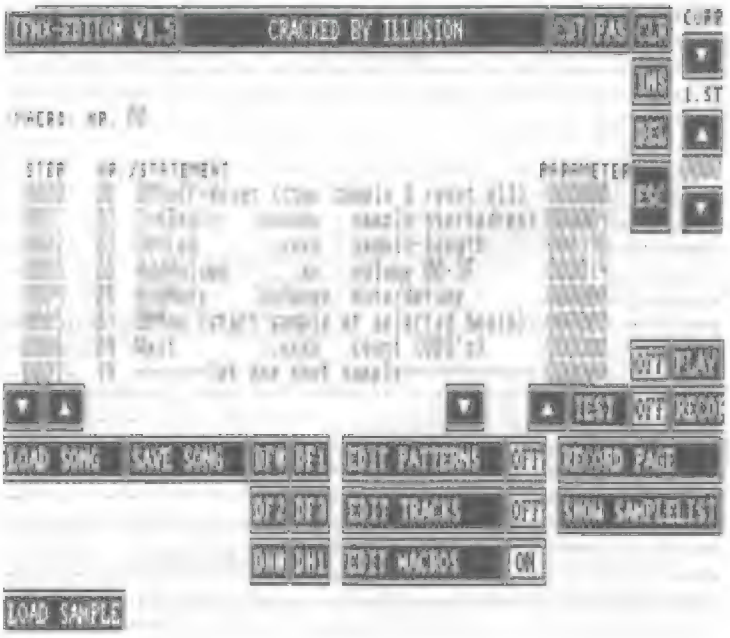
DMA kanallarını açar sesin çıkış ünitesine gitmesini sağlar. böylece biz de tüm parametreleri ayarlanmış bir sesi duyarız. Bu komutun hiç bir parametresi yoktur.

02 - SetBegin xxxxxx Sample Start adress :

Makrolarda; hafızada bulunan, kutlanmak istediğimiz sesin başlangıç adresini girmemiz gerekir. Bu adresi de "Sample List" menüsünden öğrenebiliriz.

03 - SetLen ..xxxx Sample-Lenght :

Başlangıç adresini tanımladığınız sesin hafızada ne kadar yer kapladığını da belirtmeniz gerekir. Bunun için de bu komutun parametresine kullanacağınız sesin uzunluğunu belirten rakamı girmeniz yeterlidir. Bu rakamı, yine "Sample List" menüsünden öğrenebilirsiniz. Yalnız bu rakam hiçbir zaman 4 haneyi geçmez.



04 - Wait ..xxxx count (VBI's) :

Makroları bir program olarak düşündüğümüzden, bazı program adımlarında makinamızın bu iş için fazla olan hızı nedeniyle bazı bekletmeler yapmamız gerekebilir. Örneğin bu aşırı hızdan dolayı yapılan bazı döngüler ve sıçramalar makronun kafasını karıştırabilir veya bir yankı yapan makroda her yankı arası biraz bekletme yapmamız gerekebilir. İşte bu ve buna benzer durumlarda, bu komutu devreye sokacağız. Bu komut; parametresine yazdığımız

adım kadar bekler ve sonra kaldığı yerden devam eder.

05 • Loop xx/xxxx count/step :

Döngü yapmak için kullanılan tek komut budur. "Step" parametresinde belirtilen adıma atlar ve "count" parametresinde bulunan rakam kadar bu atlamayı tekrar eder.

06 - Cont xx/xxxx macronumber/step:

Bir başka makroya geçmemizi sağlar. Bu komutun avantajı bir makro sayfası dolduğunda devamını başka bir makroya yazabiliriz ancak makroların son komutları "—STOP—" olduğundan dolayı öteki devam edilecek olan makroya geçmeye fırsat kalmayabilir. İşte bu komut sayesinde komutların devamı bir başka makrodan alınır.

07.....***STOP***----------:

Makronun en son komutudur. Makronun bittiğini belirtir. Bu komutu biz yazmayız her makronun sonunda zaten bulunmaktadır.

08 - AddNote xx/xxxx note/detune :

Kullanılan sesin tonunu belirler. Birinci parametreye yazılan değer sesin tonunu yanmses etkiler. İkinci parametre ise, daha ince bir ayar yapar. Ayrıca makro çalışırken her kullanıldığında sesin notasını parametreye yazılan değer kadar arttırır.

09 - SetNote xx/xxxx note/detune :

AddNote ile aynı işi yapar. Aradaki tek fark, SetNote kullanıldığında paternlere hangi notayı yazarsak yazalım, hep aynı sesin çıkmasını sağlamasıdır. Ayrıca her kullanıldığında sesin nota değerini arttırmaz. Bu komut vurmalı çalgılarda bazen oldukça işe yaramaktadır.

OA - Reset Vibrato-Portamento-Envelope :

Daha evvel yapılmış olan Vibrato, Portamento, Envolope komutlarının parametrelerini temizler.

OB - Portamento xx/../xx count/speed:

Sesin tonunu yukanya veya aşağıya kaydırır. İlk parametre portamento süresini. İkinci parametre ise portamento hızını belirtir.

OC - Vibrato xx/./xx speed/intensity :

Sesi vibrasyona sokar. Sesin tonunu belirli bir salınımla kaydırır. Bu efekt çok hafif kullanıldığında seslere çok tatlı bir doğallık katar. İlk parametre vibrasyon salınım hızını, ikinci ise vibrasyon şiddetini belirler.

OD - AddVolume ....xx volume 00-3F:

Ses şiddeti seviyesini ayarlar. Parametresi en az 0, en çok 3F değerini alır. Yine "AddNote" komutunda olduğu gibi makro içerisinde her kullanılışında sesin volümünü arttırır. Ancak bu artış en fazla 3F değerine kadar olur daha sonra sabit kalır.

0E - SetVolume ....xx volume 00-3F :

AddVolume ile aynı işi yaparlar. Fakat SetVolume ile ayarlanan ses şiddeti paternlerde kullanılan komutlarla değiştirilemez.

OF - Envelope xx/xx/xx speed/count/endvol:

Sesin ses şiddetini bulunduğu seviyeden daha yüksek veya daha düşük ses seviyesine doğru otomatik olarak azaltır (veya çoğaltır). İlk parametre düşüş (veya artış) hızını, ikinci parametre düşüş (veya artış) süresini ve son parametre de en son ses seviyesini belirtir.

10 - No Entry :

Hiç bir önemi ve işlevi yoktur. Sanırım bu boş komut bölgeleri ileride çıkacak yeni versiyonlardaki yeni komutlar için ayrılmış.

11 - AddBegin ..xxxx add to start adress :

Sesin; daha evvel makronun başında tanımlanmış başlangıç adresine parametreye yazılan rakam kadar adres ekler. Böylece sesin başlangıç adresi kaydırılmış olur.

12 - AddLen „xxxx add to sample-Lenght:

Add Begin'e benzer bir işlev görür. Burada Sesin başlangıcı yerine sesin hafızada kapladığı yeri belirten daha evvel SetLen komutuyla girilmiş olan sayı arttırılır. Parametreye kaç arttırılacağı girilmelidir.

13 - DMAoff stop sample but no clear:

DMA kanallarını kapatır. Ses hala çalmaktadır, ancak ses çıkış ünitesine ulaşmamaktadır. Bu komutun hiçbir paranetresi yoktur.

14 - Wait key up ....xx count (VBI's) :

"Wait" komutuyla işlev bakımından hiçbir farkı yoktur. Fakat kullanım bakımından parametreye yazılan rakam hem iki hendedir, hem de öteki "wait"'e göre ters orantılıdır.

15 - Go sub macro xx/xxxx macro-number/step :

Bir başka makroya atlamaya yarar. İlk parametreye atlanacak olan makronun numarası, ikinci parametreye ise atlanan makro nun kaçıncı adımına gidileceği belirtilir.

16 ---------- ***Return old Macro*** .....:

Örneğin 10. makrodan 22. makroya atladık. Artık komutlar 22. makrodan alınmaktadır. Eğer tekrar eski makroya dönmek istiyorsak sıçradığımız makronun sonuna bu komutu yazmalıyız. Geri dönüş olduğunda eski makronun en başına değil "Go sub Macro" komutundan sonraki komuta dönülür.

17 - SetPeriod ..xxxx DMA period:

DMA kanallarının çalışma hızını ayarlar. Böylece çalınan sesin tonu (aslında çalım hızı) değiştirilmiş olur.

18 - Sample Loop „xxxxrelatıve adress :

Eğer kullandığımız ses devamlı tekrarlanan cinsten yani "Loop" konumunda ise, ses hafızaya yüklendiğinde "Sample Listesi"'ne başlangıç ve bitiş adreslerinden başka bir değer daha yazılır. Bu da "Loop" edilecek kısmın başlangıç adresidir. Eğer biz sesi istediğimiz bir şekilde devamlı tekrarlatmak istiyorsak, bu komutun parametresine sample listesindeki sese ait 3. rakamı girmeliyiz. Bu konuda detaylı bilgi edinmek isteyenler 3. sayıdaki "AudioMaster II" adlı yazıda "LOOP" ile ilgili bölümü okuyabilirler.

19 .....***Set one Shot Sample***----------:

Makronun son komutlarından biridir. Eğer bu komut makronun sondan bir evvelki komutu olarak yazılmazsa makro devamlı tekrarlanır. Bu komut sayesinde makro bir defa işlevini yerine getirir ve devamlı kendini tekrarlamaz.

1A - No Entry :

1A'dan FF'e olan her komut bizim TFMX'imizde şimdilik boş.

.....

.....

FF - S o Entry:

SÜPER

KAMPANYA

AMIGA için

512 KB RAM 175.000.-TL

1.8 MEG RAM 600.000.- TL

5.25 Teac Drive 475.000.- TL

(40/80 + Booter + DF2 çıkışı)

***KDV Hariç**

MAKRO ÖRNEKLERİ

ÖRNEK 1 :

île önce işe en basit makrodan başlıyalım. Bu makro yapması gereken en basit görevi yapacak yani hafızada bulunan bir sesi çalacak.

```
00 DMAoff+Reset (stop sample & reset all)     000000
2  SetBegin     xxxxxx                        0120FE
3  SetLen       . .xxxx                       004400
OD AddVolume ... .xx volume 00-3F             000015
08 AddNote      xx/xxxx note/detune           0100FF
4  Wait         . .xxxx  count (VBI's)        0000000
19---------- Set one shot sample .....
07..... STOP .....
```

Yukarıdaki makroda 04 kodlu komut haricinde her komutun parametresini kendi isteğinize göre değiştirebilirsiniz.

ÖRNEK 2:

Bu makro kullanılan sesi; tonunu aşağıya doğru kaydınrak çalar. Sesin tınısının kaydırılmasına "Portamento" denir.

```
00 DMAoff+Reset (stop sample & reset all)     000000
2  SetBegin     xxxxxx                        0120FE
3  SetLen . .xxxx                             004400
OD AddVolume ... .xx volume 00-3F             000015
8  AddNote xx/xxxx note/detune                0100FF
0B Portamento   xx/xxxx count/step            010018
9  SetNote      xx/xxxx note/detune           000000
2  SetBegin     xxxxxx  sample startadress    000000
3  SetLen       . .xxxx sample lenght         000001
4  Wait         . .xxxx count (VBI's)         0000000
19..... — Set one shot sample .....
07.....STOP----------
```

Yukarıdaki makroda 09, 02, 03 ve 04 numaralı komutların parametreleri bu makroda standarttır. Diğer komutların parametreleri sizin isteğinize göre değişmektedir. Burada "AddNote" sesin başjangıç tonunu, "SetNote" ise sesin bitiş tonunu belirtmektedir.

ÖRNEK 3.1:

Şimdiki iki örnek "Envelope" komutu hakkında olacak. İlk örnek Loop halinde olan bir sesin volümünü 0'dan yavaş yavaş arttıracak.

```
00 DMAoff+Reset (stop sample & reset all)     000000
2  SetBegin     xxxxxx                        0189A4
3  SetLen       . .xxxx                       0006DF
OD AddVolume ___ xx volume 00-3F              000000
08 AddNote      xx/xxxx note/detune           000000
01 DM Aon (start sample at selected begin)    000000
OF Envelope     xx/xx/xx speed/count/endvol   010420
04 Wait  .  .xxxx  count  (VBI's)             000000
18 SampleLoop . .xxxx relatıve adress         000002
04 Wait  .  .xxxx  count  (VBI's)             000000
07 STOP ---------- ---
```

Bu makroda sesin başlangıcının ses seviyesi "AddVolume" ile belirtildikten sonra sesin ulaşacağı son noktanın ses seviyesi Envolepe" komutunun son parametresinde belirtilmelidir. Ayrıca burada önemli komutlardan biri de "SampleLoop" komutudur. Bu komutda bulunan parametre; Audiomaster II programında bulunan, baştaki loop kursorunun sesin başlangıç adresinden kaç byte" ötede olduğunun değerini alır.

ÖRNEK 3.2:

Bu makroda yukarıdaki örneğe benzer bir mantıkla çalışır. Tek farkı, başlangıç ses seviyesi bu sefer bitiş ses seviyesine göre daha çoktur. Bu yüzden ses seviyesi zaman içerisinde çoğalacağına azılır. Burada yine "AddVolume" başlangıç volümünü "Envelope" komutunun son parametresi ise son volüm seviyesini belirtir.

```
00 DMAoff+Reset (stop sample & reset all)     000000
2  SetBegin     xxxxxx                        0189A4
3  SetLen . .xxxx                             0006DF
OD AddVolume ... .xx volume 00-3F             00003F
08 AddNote      xx/xxxx  note/detune          000000
01 DM Aon (start sample at selected begin)    000000
OF Envelope     xx/xx/xx speed/count/endvol   010400
04 Wait . .xxxx count (VBI's)                 000000
18 SampleLoop . .xxxx relatıve adress         000002
04 Wait         . .xxxx  count (VBI's)        000000
07..... STOP ..... -----
```

ÖRNEK 4:

Bu örnek, herhangi bir sese yankı efekti verir. Yine bu işi "Envelope" komutu ile halldeceğiz.

```
00 DMAoff+Reset (stop sample & reset all)     000000
OD AddVolume    ___xx      volume 00-3F       000014
OF Envelope     xx/xx/xx speed/count endvol   030300
13 DMAoff stop sample but no clear            000000
2  SetBegin     xxxxxx                        001169
3  SetLen . .xxxx                             0001B8
08 AddNote      xx/xxxx  note/detune          000000
01 DMAon (start sample at selected begin)     000000
04 Wait  .  .xxxx  count  (VBI's)             000000
19 Set one shot sample ----------------------------------------
4  Wait         . .xxxx  count (VBI's)        000009
5  Loop         xx/xxxx count/step            000003
04 Wait         . .xxxx  count (VBI's)        000000
07..... STOP .....
```

Buradaki yankı yapma mantığı aslında oldukça basitdir (ayrıca elde edilen yankı da çok basit). Ancak buna karşın müzik içerisinde yine de büyük iş görüyor. Burada ses devamlı tekrarlanmasına karşın biryandan da ses ses seviyesi düşürülüyor ve meydana bu yankı çıkıyor.

Evet Makrolann da öyküsü buraya kadar. Sizler bu makro örneklerinin özünü kavradıktan sonra çoğaltmanız mümkün. Sanırım Amiga'da ciddi bir şekilde müzikle uğraşanların bu program kesinlikle ilgisini çekmiştir. Sizler eğer karmaşık olan bu konu hakkında sormak istedikleriniz olursa çekinmeden bana yazabilirsiniz (Tabii ki dergiye).

Gelecek ay "Pattern'ler de buluşmak üzere hoşcakalın…!!!!

THE DIRECTOR
-1-

Cem GENCER

Merhaba! Bu kez size, kullanım kolaylığı açısından Commodore 64'teki Simons Basic'e benzeyen bir animasyon dilini tanıtacağım. Bu dil aynen BASIC'te yaptığınız gibi ufak ya da daha gelişmiş programlar yapmaya yaramaktadır. Yapılan bu programların hepsinin ortak bir özelliği, tümüyle Amiga'nın grafik yeteneklerini kullanabilmesi ve onlar yardımıyla değişik prezentasyon ve demonstrasyonlar yapılabilmesidir. Bildiğiniz gibi BASIC çok kullanışlı bir dildir.Hele Amiga'da standart BASIC dışında bir sürü komut daha olduğundan bir hayli gelişmiş ve detaylı programlar yazmak artık çocuk oyuncağı haline geldi. Fakat Amiga BASIC'in kötü yanlarından biri grafiğe yeterli destek vermemesidir. Bu yüzden her seferinde tam istediğiniz gibi güzel grafikli bir program yazmanız çok zordur.

Director programı, BASIC'ten yola çıkılarak yazılmış ve Amiga'nın grafik ve animasyon yeteneklerini destekleyen bir dildir. Bunu en geç, bu program yardımıyla kendiniz bir animasyon yapmaya başladığınızda anlayacaksınız. Kullanılan komutların çoğu BASIC'teki eşlerinin aynılandır.Bazılarında ufak değişiklikler olsa da, yazının devamını okuyarak bu farklılıkları öğrenebilirsiniz.

İlk önce kendimize bir çalışma disketi hazırlamalıyız. Bu diskete programın kendisini ve bir de isteğinize göre herhangi bir text editör programını kopyalamanız gereklidir. Ben hızı ve kullanım rahatlığı açısından CygnusEd Professional Release H'yi tercih ediyorum. Fakat isteyen tabii ki WorkBench'in editörünü de bu iş için rahatlıkla kullanabilir.

Çalışma disketini hazırlamak için aşağıdaki işlemleri takip etmeniz yeterlidir.

Tek disket sürücüsü olanlar:

1. WorkBench ya da başka bir program (örneğin Diskmaster) yardımıyla boş bir disketi 'DİRECTOR_ÇALIŞMA_DİSKETİ' adı altında formatlayın.

2.WorkBench'i yükleyerek CLI'ya girin ve burada şu komutları sırasıyla uygulayın :

```
MAKEDIR RAM:
COPY DF0:C/COPY RAM:
COPY DF0:C/MAKEDIR RAM:
COPY DF0:C/DELETE RAM:
CD RAM:
```

3. Şimdi Director programının 1. disketini takın ve aşağıdakileri uygulayın :

```
COPY DF0:C/ ALL RAM:
COPY DF0:DEVS/ALL RAM:
COPY DF0:FONTS/ ALL RAM:
COPY DF0:L/ ALL RAM:
COPY DF0:LIBRARY/ ALL RAM:
COPY DF0:LIBS/ALL RAM:
COPY DF0:OPTIONS/ ALL RAM:
COPY DF0:DIRECTOR RAM:
COPY DF0:PROJECTOR RAM:
```

4. Bundan sonra da daha önceden formatlayıp hazırlamış olduğunuz disketi takın ve aşağıdaki komutları uygulayın :

```
COPY RAM: ALL DF0:
MAKEDIR DF0:PICTURES
MAKEDIR DF0:SOUNDS
MAKEDIR DF0:SCRIPTS
MAKEDIR DF0:ANIMS
DELETE RAM.C/ALL
DELETE RAM:DEVS/ALL
DELETE RAM:FONTS/ ALL
DELETE RAM:L/ALL
DELETE RAM:LIBRARY/ALL
DELETE RAM:LIBS/ALL
DELETE RAM:OPTIONS/ALL
DELETE RAM:DIRECTOR
DELETE RAM:PROJECTOR
```

5. En son olarak da beğendiğiniz text editörün olduğu disketi takarak bunu ilk önce RAM:'e ardından da RAM.'den DF0:'a kopyalayın. Bazı text-editörler 'LIBS' directory'sinde ve diğer directory'lerde bazı yardımcı dosyalara gerek duyarlar. Bu dosyalan da çekmenizde fayda vardır. CygnusEd programının gereksinim duyduğu dosyalar LIBS directory'sinden 'ARP.LIBRARY' ve FONTS direetory'sinden 'CEDFONT' directory'sinin tamamıdır.

Çift disket sürücüsü olanlar:

1. WorkBench ya da başka bir program yardımıyla boş bir disketi 'DIRECTOR_ÇALIŞMA_DİSKETİ' adı altında formatlayın.

2.WorkBench'i yükleyerek CLI'ya girin ve burada şu komutlan sırasıyla uygulayın :

```
MAKEDIR RAM:
COPY DF0:C/COPY RAM:
COPY DF0.C/MAKEDIR RAM:
COPY DF0:C/DELETE RAM:
CD RAM:
```

3. Şimdi Director programının 1. disketini takın DF0:'a formatlayıp hazırladığınız boş disketinizi de DF1'e takın ve aşağıdakileri uygulayın :

```
COPY DF0:C/ALL DF1:
COPY DF0:DEVS/ ALL DF1:
COPY DF0:FONTS/ALL DF1RAM:
COPY DF0:L/ALL DFl:
COPY DF0.LIBRARY/ ALL DFl:
COPY DF0:LIBS/ ALL DFl:
COPY DF0:OPTIONS/ALL DFl:
COPY DF0.DIRECTOR DFl:
COPY DF0:PROJECTOR DFl:
MAKEDIR DFO:PICTURES
MAKEDIR DF0:SOUNDS
MAKEDIR DF0:SCRIPTS
MAKEDIR DF0:ANIMS
```

4. En son olarak da beğendiğiniz text editörün olduğu disketi DF0:'a takarak bunu DFl:'e COPY komutu yardımıyla kopyalayın. Bazı text-editörler 'LIBS' direetory'sinde ve diğer direetory Merde bulunan çeşitli yardımcı dosyalara gerek duyarlar. Bu dosyalan da çekmenizde fayda vardır. CygnusEd programının gereksinim duyduğu dosyalar LIBS direetory'sinden 'ARP.LIBRARY' ve FONTS direetory'sinden 'CEDFONT' directory'sinin tamamıdır.

Eh, çalışma disketimizi de hazırladığımıza göre artık çalışmaya başlayabiliriz.

İlk olarak Director programının nasıl kullanılacağını kısaca izah edeceğim.

Wk önce BASIC'te olduğu gibi bir program listesi hazırlamanız gereklidir.Bunu aşağıda açıkladığım komutları kullanarak text editörde yazmalısınız. Daha sonra buna çalışma disketinize kopyalayarak istediğinizde kullanılır hale getirmelisiniz. Bunun için de Director programını kullanacağız. Program sizin belirlediğiniz dosyayı yükleyecek ve onu kendi anlayacağı sekile çevirecektir. Çevrilen bu program diskete isminin sonuna bir '.film' takısı getirilerek kaydedilir. Tabii bunun için disketinizin yazma koruması açık olmalıdır. Director'u kullanarak bir .film dosyası yaratmak için CLI'dan aşağıdaki komutu kullanmalısınız:

DIRECTOR *<dosya ismi>*

Kısa bir beklemeden sonra diskette <dosya ismi>.film ismiyle bir dosya daha oluşacaktır. Artık animasyonunuz çalışmaya hazır duruma getirilmiştir. İstediğiniz zaman bunu 'PROJECTOR dosya ismi.film' komutuyla çalıştırıp zevkle izleyebilirsiniz.

İsterseniz animasyon dosyanızı WorkBench ekranı üzerinden de çalıştırabilirsiniz. Bunun için animasyon dosyanızın ikonuna iki defa klik etmeniz yeterli olacaktır.

Eğer animasyonlarınızda ses de kullanmak istiyorsanız program listenizin başına şu satın eklemeyi kesinlikle unutmayın: EXECUTE a,"ASSIGN mod: DIRECTOR ÇALIŞMA DİSKETİ:options"

Programı kullanırken bazı değişken isimleri kullanmanız gerekebilir.Bunlar için Director tarafından izin verilen forman kullanmanız gereklidir. Bu format, BASIC'tekinin aynısı olduğundan söylememe gerek yok. Fakat bilmeyenlerin BASIC yazı dizisinin ilk bölümlerini okumalarını tavsiye ederim.

Bazı komutlarda kullanılabilecek aritmetik işlemler mevcuttur. Bunlar aşağıda listelenmiştir:

*	Çarpma
/	Bölme
%	Modül hesaplama (hesap sonucu artan değer)
+	Toplama
	Çıkarma
!	Kesin değer (elde edilen değer tam sayıdır)
<	Küçüktür
>	Büyüktür
=	Eşittir
#	Eşit değil
&	Lojik AND işlemi
I	Lojik OR işlemi
A	Lojik EXOR işlemi
?	Rastlantısal değer alma (?50 ile 0-49 arası bir değer seçilecektir)
~	Tepe değeri
-	Başlangıç değeri

Bu işlemlerdeki öncelik sırası aynen BASIC'teki aritmetik işlemlerinde olduğu gibidir.

Gelelim en önemli bölüm olan komutların işlevlerinin ve kullanım biçimlerinin açıklamasına. Burada <,>işaretleri içindeki yere gerekli değer ya da değerleri yerleştirerek komutu kullanabilirsiniz. Köşeli parantez ([,]) kullanılan yerlere değişken isimleri konmalıdır. Yazıda yabancı olduğunuz bazı terimlerle karşılaşabilirsiniz; bunların açıklamaları da en sonda yer almaktadır. Açıklanmayan bazı terimler de mevcuttur. Bunlar hakkında bilgi almak için de dergimizin 1. sayısında yer alan "Amiga'da resim nasıl oluşturulur ?" yazımı okumanızı tavsiye ederim.

ABORT *<çıkış numarası>*

Animasyondan çıkışı engellemekte kullanılır. Flag olarak aşağıdaki değerler kullanılabilir:

0)Çıkış yok; bu durumda animasyondan çıkılamaz. Bilgisayarı resetleınek gereklidir.

l)Mouse tuşlarından herhangi birine klik edilirse animasyondan çıkılır

2) Klavyeden herhangi bir tuşa basılırsa animasyon terk edilir

3) 2. ve 3. seçeneklerin birleşimi; klavyeden ya da mouse'dan bilgi geldiğinde, yani ikisinden birine basıldığında çıkış gerçekleşir.

IFMOUSE komutu kullanılmışsa, ABORT komutu ile çıkış kaldırılmalı ya da başka şekilde gerçekleştirecek biçime getirilmelidir.

ANIM <a>,<p>,[abs],[rel],[bitiş]

Ekran buffer'ı olan <p>'yi kullanarak <a>'daki animasyon buffer'ında değişiklik yapar. Komutun işlenmesinden sonra [abs] değişkeninde animasyonun başladığı andan beri geçen süreyi, [rel] değişkeninde ise son kareden beri geçen süreyi saklar, [end] değişkeni sıfır değerine eşit ise son işlenen kare, animasyon dosyasının son karesi değildir. Bu değer 1 ise işlenen kare son animasyon karesidir. Animasyon yaparken double-buffering (çifte saklama) tekniğini kullanmanızda fayda vardır.Bu teknik yazının sonundaki püf noktalarında daha detaylı olarak açıklanmıştır.

ARRAY *<boyut>,<en>*

'@' dizisi için hafıza ayırır. <boyut>, kaç elemanlık dizi ayrılacağını, <en> ise her dizi elemanının kaç byte yer kaplayacağını belirlemekte kullanılır. Bilindiği gibi tek byte ile 255 (-127, +128), iki byte ile de 65535'ya (-32767, +32768) kadar olan sayıların hepsi tanımlanabilir. 4 byte ile de 4295000000 (-2147500000, +2147500000) kadar olan sayılar tanımlanabilir.

'@' dizisi ARRAY komutu ile yer açılmadığı zaman kullanılamaz. İkinci bir ARRAY komutu ile ilk '@'dizisi silinerek yerine yeni boyutlardaki ikinci dizi açılır.

Bir dizideki istenen elemanı bir değere eşitlemek için şu satın kullanmanız gereklidir :

@ <eleman>=<değer>

<eleman> ile boş eleman numarası belirlenir. <değer> de elemanın alacağı değerdir.

Dizinin istenen elemanını rahatlıkla matematiksel formüllerde kullanabiliriz. Buna en uygun örnek aşağıdadır :

DEL=A+@(5)

Burada dizinin 5. değeri <A> değişkeni ile toplanarak <DEL> değişkenine yazılmakta.

BLIT <buf>, <ax>, < ay>, *<bx>, <by>,* **<*>, <y>**

<buf> ile tanımlanan resim buffer'ından bir dörtgen içinde kalan resim bilgisi, ekranda belirlenen bir yere taşınır. <ax> ve <ay> kopyalanacak bölgenin başlangıç x ve y koordinatlarını; <bx> ve <by> de dörtgenin basılacağı yerin x ve y koordinatlarını belirlemekte kullanılır. <x> ve <y> ile de dörtgenin boyutlan tanımlanır.

Eğer kopyalama işleminde dörtgen, ekran yerine bir resim buffer'ına kopyalanacaksa bunu BLITDEST komutunu kullanarak tanımlamalısınız.

TRANSPARENT komutu kullanılarak kopyalama yapılıyorsa kopyalanan dörtgende her zemindeki renkli pikseller, ekranda o koordinatta var olan pikselin rengini alırlar.

BLITMODE komutu ile sadece kopyalamadan başka ufak bazı efektler de yapı-

labilir.

Kopyalama işleminde Amiga'nın üstün ciplerinden biri olan Blitter kullanıldığından ve bu cipin ses cipi gibi ilave hafızayı (512 KByte'dan yukarısı) adresleyemediğinden, kullanılan buffer'lann her ikisi de hafızanın ilk 512 KByte'ında (CHIP Ram) yer almalıdır.

BLITMODE ***<mod>***

BLIT, WIPE ve STENCIL komutlarında kullanmak üzere çalışma modunu belirler. Bu mod 0'dan 255'e kadar bir değer alabilmektedir. Bu mod sayesinde bir resmi kopyalarken aynı zamanda negatifleştirebilir ya da başka bir lojik işlemden geçirebilirsiniz. Seçilecek mod, işlem tipini belirler.Normalde Amiga'da Assembler ya da başka bir dil aracılığıyla Blitter kullanılırsa 255 işlemin hepsi de yapılabilmekte. Fakat bizim işlemlerimiz 255'ten daha az; çünkü aslında Blitter üç kaynağa gereksinim duymaktadır. Bunlardan sadece B ile C kaynaklan bizi ilgilendiriyor. B, kaynak buffer'ımızı; C ise sonuç buffer'ımızı, yani normal şartlar altında ekran buffer'ını temsil eder. Aşağıda blitter işlem modunun nasıl hesaplandığını görebilirsiniz. Bunları anlayabilmek için biraz lojik işlemleri, biraz matematik ve biraz da BASIC bilmek yeterlidir.

Lojik işlemlerle AND, OR, NOT, EXOR ve bunların kombinasyonlarından oluşan işlemleri kastetmekteyim. Bunları bilenler şimdiki terim açıklamalarım atlayabilirler.

NOT : Girişteki bilginin tam tersini alarak bunu çıkışa gönderir. Bu, binary sayı sisteminde 1 olan bitlerin 0, 0 olan bitlerin de 1 olması demektir. Programımızda bir piksel negatifleştirilirken 31 sayısı en üst renk rakamı olduğundan bu sayıya göre tersi alınmaktadır. 0 renk kodunu taşıyan pikseller 31, 1 rengindeki pikseller 30 rengini alacaktır. Bu, tüm renkleri etkilediğinden, sonuç olarak elimizde resmin negatifi yer alacaktır.

Doğruluk tablosu :

giriş	çıkış
0	1
1	0

AND : Ancak her iki girişte de bir olan bitler çıkışta 1 değeri alabilirler. Bunu director'da uygularsak, koordinatları aynı farklı resimlerde olan iki pikselin renk değerleri de aynı ise işlem sonucunda elde edilecek resimde aynı koordinattaki piksel o rengi taşır. Eğer aynı noktada farklı renklerde pikseller varsa, bunların renk değerlerinin binary karşılıkları AND işlemine tabi tutulur ve sonuçta elde edilen binary sayı da sonuç grafiğindeki pikselin renk kodu olacaktır.

Doğruluk tablosu :

giriş 1	giriş 2	çıkış
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

renk kodu resim 1:6= 00110
renk kodu resim 2 : 14 = 01110
renk kodu sonuç : 6 =00110

OR : İki kaynaktan herhangi birinde 1 olan bitler sonuçta da 1 değerini alırlar. Resimde bu aynı koordinatlardaki değişik resimlerdeki iki pikselin renk kodlannın sonuç grafiğinde çok farklı olacaklarını belirtir.

Doğruluk tablosu :

giriş 1	giriş 2	çıkış
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

renk kodu resim 1:21 = 10101

renk kodu resim 2 : 11 =01011
renk kodu sonuç : 31 = **11111**

XOR ya da **EXOR** : Burada da iki girişteki bitler aynı değeri taşıdıklannda çıkıştaki bit 1 olur.

Doğruluk tablosu :

giriş 1	giriş 2	çıkış
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Başına N harfi eklenen işlemlerde ilk önce temel işlem uygulanır, sonrada sonuç bilgisi NOT işlemine tabi tutulur (NOR, NAND, EXNOR).

normal işlem	NOT'lu hali
OR	NOR
AND	NAND
EXOR	EXNOR

Sağ yanında ünlem işareti olan kaynaklar, negatiflenen kaynaklardır. Yan yana duran ya da aralarında x işareti olan iki eleman OR işlemine tabi tutulacak anlamına gelmektedir. İki işlem arasında + işareti varsa bu, elemanları AND'lememiz gerektiğini bildirir.

Aşağıdaki bit dizimi kullandığımız formülleri sayıya dönüştürmek için gerekli olan formüldür. Az önce de belirttiğim gibi buradaki A girişini biz kullanmıyoruz, bu yüzden onu gözardı edebiliriz. Fakat formülleri hesaplarken onu da hesabın içine katmamız lazım; yoksa formül hatalı olur ve istenmeyen sonuçlar oluşabilir. Formülde kullanılan terim gruplarının bitlerini 1 yaptığımızda, elimize blitter işlem modunun binary değeri gelecektir.Bunu desimal sayı sistemine çevirerek komutumuzla kullanabiliriz.

ABC ABC! AB!C AB!C! A!BC A!BC! A!B!C A!B!C!
Bit:
7 6 5 4 3 2 10

Formüllerde gerekli birimleri toplamaya göre çarpanlarına ayırabiliriz. Gerekli görülen yerlerde de sadeleştirme işlemini uygulayabiliriz. Sadeleştirmede bir değerin negatifi ile kendisi birbirini götürecektir (A + A! =0). Formül hesaplamayı daha iyi anlayabilmek için aşağıdaki örneği inceleyin :

Formül: (AB!C) + (AB!C!) + (A!B!C) + (A!B!C!)

İlk iki eleman olan AB!C ile AB!C!'den AB! oluşur. Nedeni de apaçık ortadadır:
(AB!C)+(AB!C!)=Cx(AB!)
çarpanlarına ayırırsak :
Cx(AB!)=Cx(AB!)4€!x(AB!)
Burada C ile C! birbirini götürür:
(AB!) + (AB!) = AB!
Ardından gelen son iki eleman da aynı şekilde çarpanlanna ayrılırsa A!B! elde edilir. Sonuç olarak elde edilen iki elemanı da yine çarpanlarına ayırırsak sonuç olarak C! elde edilir. Bu, kopyalamada sadece ekrandaki (ya da resim buffer-'ındaki) bir dörtgendeki tüm piksellerin negatifleneceğini bildirir. Fakat hala elimizde bir formül elemanı var. O halde bunu BLITMODE komutuyla kullanabileceğimiz bir sayı haline getirmek için OR'lanan tüm elemanların bit karşılıklarını bularak bunları 1 yapıyoruz : 01010101 = 85

Artık bu sayıyı mod olarak rahatlıkla kullanabiliriz. İçinizde hala anlayamayanlar varsa, onlara bu örnekten yola çıkarak birkaç örnek yapmaları gerektiğini vurgulamam gerekir. Aslında bu konuyu anlayanların da birçok örnek yapmalarında fayda var. Bu sayede tüm olayı daha iyi bir şekilde kavramak mümkün.

BLITDEST ***<buf>***

BLIT işleminde dörtgen, ekran yerine bir resim buffer'ına kopyalanacaksa bunun numarasını <buf> ile programa bildirmeniz gerekir.

BUFFERS ***<adet>***

Programda kullanılacak resim buffer-'larının adedini belirlemekte kullanılır. Normalde bu sayı 30'dur. Fakat bunu, bu komutla rahatlıkla artırabilir ya da azaltabilirsiniz. BUFFERS komutu kullanılacağı zaman programın başında daha hiçbir resim yüklenmediği zaman kullanılmalıdır.

CENTER *<flag>*

TEXT komutuyla çalışırken yazının ortalanması fonksiyonunu açıp kapatır. <flag> değişkenine 1 değerini yazarsanız TEXT ile basılan her yazı ekranda ortalanarak basılır. Girilen 0 değeri ise daha önce açılmış olan ortalama modunu kapatacaktır. Daha geniş bilgi için TEXT komutuna bakınız.

CIRCLE <x>,<y>,<r>

Belirlenmiş olan kalem rengiyle <x>, <y> noktasını merkez alarak <r> yarıçaplı bir daire çizer.

CLEAR

Ekranı zemin rengiyle doldurarak temizler

CLOSE

ÖPEN komutuyla açılan dosyayı kapatır.

COLOR *<buf>,<per>,<no>,<r>,<g>,<b>*

<buf> resim buffennın renklerini ayarlamakta kullanılır. Ayarlanacak rengin numaOB <no> ile belirtilir. Ekrandaki renkler, kırmızı, yeşil ve mavinin karışımlarından oluşturulduğundan bu üç temel rengin karışım oranlarını <r> (kırmızı), <g> (yeşil) ve <b> (mavi) yardımıyla girmelisiniz. Bu üç renkten her biri için 0 ile 15 arası bir sayı girilebilmektedir. Böylece 4096 renklik bir paletten sizin için gerekli olanları ayarlayabilirsiniz.

Eğer <per> değeri 0 ise yapılan renk ayarlamaları sadece ekranı etkiler. Fakat bu değer 1 ise ekran buffer'ı ile saklanan renk paleti yeni değerlerden etkilenir.

Buffer numarası olarak -1 girilirse, yapılan işlem ekran buffer'ı üzerinde yapılır.

COMPARE *[v],<stra>,<strb>*

<stra> ile <strb> karakter dizilerini ya da değişkenlerini karşılaştırır ve sonuca göre [v]'yi etkiler. Eğer diziler aynıysa komut işlendikten sonra [v] değişkeni 1 değerini alacaktır.

Karakter dizisi tanımlarken içeriği bilinmeyen yerlere <*> işareti konulabilir. Karşılaştırmada kullanılacak ikinci eleman bir dizi elemanı olabileceğinden bunu $ işareti ile belirtmeniz gerekecektir. İşaretten hemen sonra gelen parantez içinde dizinin hangi elemanının kullanılacağını belirtebilirsiniz. Aşağıdaki örneklerde bunu daha detaylı olarak görebilirsiniz:

COMPARE V,"Y*",$(0) - Dizideki ilk elemanın Y harfiyle başlayıp başlamadığına bakar ve sonuç olumlu ise V değişkenini 1 vapar.

' COMPARE V,"*apt*",$(0) - Dizinin ilk elemanının içinde 'apt' harf zincirini arar.

COMPARE V,"turbo",$(0) - Dizinin ilk elemanı 'turbo' ise V değişkenini 1 yapar.

COPY<a>,<&>

<a> buffer'ındaki resmi <b> buffer'ına aynen kopyalar. Burada resim buffer'larının dahili hafızada (CHIP Memory) olup olması farketmez; çünkü bu komutta BLIT komutunda olduğu gibi blitter kullanılmaz. Bilindiği gibi blitter ve copper Amiga'da sadece CHIP memory'e çalışabilmektedirler. Bu yüzden bir resim FAST memory'den CHIP memory'e ya da tersine kopyalanacaksa blitter kullanılamaz.

Kopyalama yaparken renk paleti de olduğu gibi kopyalanır.

Buffer olarak girilen -1 değeri, ekran buffer'ının kullanılacağını belirtir.

CYCLE *<mod>*

<mod> 1 değeri aldığı zaman DPaint'de olduğu gibi Cycle modu açılacaktır. Daha önceden açılmış bir cycle modunu kapamak için <mod> yerine 0 yazılmalıdır. SETBLACK ya da FADE komutu kullanılan yerlerde cycle modunu açmasanız daha iyi olur. Aksi halde ekranda bir renk karmaşası oluşacaktır.

DISPLAY *<buf>*

Ekranda gösterilen resim buffer'ının numarasını değiştirir. Bu komutla sadece CHIP Memory (ilk 512 KByte)'de kalan resim buffer'lan gösterilebilir.

DISSOLVE *<buf>ı<ax>,<ay>ı<bx>y <by>,* **<x>,<y>,<te>**

'<buf> ile belirtilen resim buffer'ında <ax>,<ay> ile belirtilen <x>,<y> boyutlarındaki dörtgeni ekran buffer'ında <bx>,<by> noktasına kopyalar. Kopyalama raslantısal seçilen noktaların kopyalanması şeklinde yapıldığından epey güzel bir efekt elde edilir. <hız> ile kopyalamanın hızı ayarlanılabilir. Hız için 1000 ile 4000 arasında kalan sayılar iyi bir sonuç verir.

DRAW < x >,< y >

Kalem rengini kullanarak bir çizgi çizer. Çizginin başlangıç noktası, o an grafik cursor'unun bulunduğu noktadır. Bitiş noktası ise başlangıç noktası koordinatlarına <x> ve <y>'nin eklenmesi ile bulunur. Grafik cursor'unu hareket ettirmek için MOVE komutunu kullanmanız gereklidir. DRAW komutunu kullandıktan sonra çizginin bitiş noktası grafik kursor'unun yeni noktası olacaktır. Bu sayede birbirine bitişik çizgiler çizmek bir hayli kolaydır.

DRAWMODE *<mod>*

Çizim ve yazım modunun belirlenmesinde kullanılır ve girilebilecek değerler aşağıdadır :

0 - JAM1 : Yazının doğrudan ekrana basılmasını sağlar.Yazı karakterlerinde kenarlarda bir kare var olduğunu sayarsak bu karenin içindeki boş pikseller (zemin renginde olan) zemindeki piksellerin renk değerlerini alırlar.

1 - JAM2 : Yazı karakterlerinde boş pikseller 0 rengini alırlar.

2 - *COMPLEMENT*: Piksel basılırken, bu piksel zemin de altında kalan pikselle exor'lanır. Bu sayede koyu renk olan yerlerde açık yazı, açık renk olan bölgelerde ise koyu renkli yazı elde edilebilir.

Normalde çizim modu 1 'dir ve Mode -1 komutuyla normal çizim moduna dönülebilir.

ELLIPSE <x>,<y>, *<xr>,<yr>*

<x> ve <y> merkez olmak üzere <xr> x ekseni yarıçaplı, <yr> y ekseni yarçaplı bir elips çizilir. Çizim rengi kalem rengidir.

ELSE

Bir önceki IF komutunda belirtilen şart yerine gelmemişse ELSE komutundan sonraki komutlar uygulanır. ELSE komutunu her IF komutunda kullanmak zorunlu değildir. Fakat her IF ve/veya ELSE komutu kullanıldığında sona bir ENDIF komutu koymak gereklidir.

END

Yapılan animasyonun bittiğini bildirir ve kullanılan tüm değişken, dizi ve resim buffer'larının temizlenmesini sağlar.

ENDIF

IF'le açılan bir koşul gerçekleştirmenin bitirilmesini sağlar. IF kullanılan her yerde ENDIF komutu da kullanılmalıdır.

EXECUTE *[a], <"komut dizisi">*

<"komut dizisi"> bir CLI komutudur ve program bunu CLI'a göndererek uygulanmasını sağlar. Bu sayede Director ile çalışırken programınızda bazı dosyaların kopyalamasını ya da silinmesini de sağlayabilirsiniz. <a> değişkeninde alınan değer, komut işlendikten sonra onun verdiği bilgiler ya da hata mesajlarıdır.

Gelecek ay Director programının kalan komut ve özelliklerini yine bu sayfalarda bulabilirsiniz. Hoşçakalın....

NEDİR BU WORKBENCH?

Merhaba... Geçen ay Preferences aracını baştan sona incelemiş ve 1.3 versiyonunda, preferences penceresinde bazı farklılıklar bulunduğundan söz etmiştik. İşte bu sayıda sizlere buradaki ve diğer alanlardaki farklılıklardan söz edeceğiz.

COPYPREFS:

Değiştirilmiş bir preferences'i bir başka diskete kopyalamak için kullanılır. Bu ikon kliklendiğinde, "Copying devs:system-configuration to DF0:DEVS" mesajını veren bir pencere açılır. Bu DEVS: directory'sini herhangi bir boot disketine atar. Özellikle harddisk kullanıcılarının preferences'i değiştirdikten sonra bunu bir Workbench disketine atmaları için çok pratik bir yoldur. CopyPrefs, harddisk'in system-configuration'ını Workbench disketine kopyalayacaktır. Böylece sürekli kullanmak istediğiniz sistem konfigürasyonunu istediğiniz disketlere kopyalayabilirsiniz.

UTILITIES ÇEKMECESİNDEKİ FARKLILIKLAR:

Workbench 1.3 versiyonunda 1.2 versiyonundan farklı olarak beş yeni program vardır. Bunlar, işaretçiyi dijital saate çeviren çeviren ClockPtr, seri veya paralel çıkışı bir dosyaya gönderen CMD, printer driver'ları Extras disketinden Workbench disketine kopyalayan InstallPrinter. ASCII text dosyalan bir Workbench penceresinde görüntülemeye yarayan MORE. birden fazla dosyayı print etmek için kullanılan PrintFiles olarak sıralanabilir. Şimdi isterseniz bu programlan detaylı olarak inceleyelim:

ClockPtr:

ClockPtr programı, Workbench işaretçisini pencere dışında kalan ekranda bir digital saate çevirir. Programı çalıştırmak için, ikonuna çift klik yapmak yeterlidir. İşaretçiyi Utilities penceresi dışına götürüp klik yaptığınızda, ok şeklindeki işaretçinin saate dönüştüğünü göreceksiniz. ClockPtr, sistemin iç saatini saat ve dakika olarak gösterir. Dakika ve saniyeyi görmek isterseniz, işaretçiyi Workbench ekranının sol üst köşesine yerleştirin. Saat dakika ve saniye olarak çalışmasına devam edecektir, işaretçinin tarihi göstermesini de sağlayabilirsiniz. Nasıl mı? İşaretçiyi sol kenara yapıştırıp üzerindeki rakamlara bakın. Saat ve tarihi değiştirmek için AmigaDos'taki DATE ve SETCLOCK komutlarını kullanmalısınız.

ClockPtr'yi kapatmanın yolu, ikonuna yeniden çift klik yapmak ya da CLI'dan çalıştırılmışsa Ctrl+C tuşlarına basmaktır. ClockPtr'nin AmigaDos RUN komutu ile çalıştırıldığı durumda ise kapatmak için BREAK komutu kullanılmalıdır.

CMD:

CMD, bir dosyanın printer çıkışını bir dosyaya yönlendirmenize olanak sağlar. Gönderilen cihaz paralel ya da seri olabilir. CMD'yi CLI'dan çalıştırmak için:

CMD <cihazadı><dosyaadı>[OPT s/m/n]

komutu verilir. Komuttaki <cihazadı>, "serial" ya da "parallel" olarak verilir. CMD cihaz adını PAR: veya SER: olarak kabul etmez. <dosyaadı>, çıkışın gönderileceği dosyaya verilecek isimdir. Opsiyonlar ise:

s Skip (Kısa başlangıç yazılarını atlar. Bu genellikle bir screen dump için kullanılır.)
m Multiple (Birden fazla dosyayı bir BREAK komutuna ya da Ctrl+C yazılana kadar düzenler.)
n Notify (İşlem mesajlarının tamamını bildirir.)

CMD'yi Workbench'ten de kullanabilirsiniz. Cihazadı, dosyaadı ve seçenekleri ikonların araç tipleri ile belirtebilirsiniz. CMD ikonunu işaretlendikten sonra. Workbench menüden INFO seçilir ve ikonun TOOL TYPES satırına cihaz adı, dosya adı ve opsiyonları yazılır:

DEVİCE Parallel veya serial tanımlaması yapılır, tanımlı değer paraleldir.
FİLE Çıkış dosyasının ismi; tanımlı isim: CMD_dosya.
SKIP *TRUE* ya da *FALSE* olarak tanımlanır. *TRUE* verilirse, kısa başlangıç yazıları atlanır, *FALSE* verilirse atlanmaz.
MULTİPLE Bu değer de *TRUE* ve *FALSE* olarak tanımlanır. *TRUE* ile birden fazla dosya kullanılabilirken, *FALSE* buna imkan vermez.
NOTİFY Tanımlı değer *FALSE'dır. TRUE* set edilirse oluşan mesajları kabul eder, tanımlı değerde bırakılırsa hiç mesaj gönderilmez.

CMD ikonuna çift klik yapıldığında, belirtilen bu TOOL TYPES'lara uygun olarak gönderme işlemi tamamlanır.

InstallPrinter:

InstallPrinter, herhangi bir AmigaDos komutu kullanmaksızın ya da SHELL ve CLI'ı açmadan Extras disketinden Work-

Batch disketinin DEVS:Printers directory'sine bir printer driver dosyasını kopyalamak için kullanılan bir programdır. Programın ikonuna çift klik yaptığınızda, Extras disketindeki driver'ları listeleyen bir pencere açılır. İstediğiniz printer'in ismini uyarı satırına yazıp RETURN tuşuna bastığınızda printer driver otomatik olarak Workbench disketinin DEVS:printers directory'si içine kopyalanacaktır. Böylece Pteferences ekranındaki printer seçimi listesine yeni printer*in ismi de eklenccektir Herhangi bir printer kopyalamadan bölümden çıkmak için hiçbir şey yazmadan RETURN'e basmak yeterlidir.

MORE:

More, ASCII yazı dosyalarını görüntülemek için kullanılan bir yardımcı programdır. Programı Workbench'ten çalıştırmak için iki yol vardır. İkonu olan bir text dosyası için, MORE ikonu seçilir, SHIFT tosu basılı tutularak text dosyasının ikosuna çift klik yapılır. Text dosyasının ikonu yoksa, MORE ikonuna çift klik yapılır ve dosya ismi soran pencere açıldığında istenen text dosyasının ismi girilir. Dosya, bir direetory içindeyse gereken path tanımlamalarını yapmayı unutmamalısınız. MORE programını CLI'dan çalıştırmak için;

MORE *<dosyaadı>*

komutu verilir. Komutta dosya adı verilmezse, komut kısa bir açıklama ile dosya adı girmenizi isteyen bir uyan verecektir. Program çalıştığında pencerenin üstünde "- More (48%) -" gibi bir mesaj görüntülenecektir. Bu mesaj görüntü yüzdesini gösterir. Görüntüyü kaydırmak için kullanılacak tuşlar şunlardır:

<SPACE>	Bir sonraki sayfayı görüntüler.
<BACKSPACE	Bir önceki sayfayı görüntüler.
<	İlk sayfayı görüntüler.
>	Son sayfayı görüntüler.
%n	Dosya içeriğinin %n kadarını görüntüler.
CTRL+L	Pencereyi parlatır.
/<dizi>	/'den sonra belirtilen karakter dizisini harf uyumluluğunu dikkate alarak dosyada arar.
.<dizi>	Belirtilen karakter dizisini harf uyumluluğunu dikkate almaksızın dosyada arar.
n	Aranan diziye uyumlu bir sonraki dizivi bulur.
h	Yardım
q	Çıkış
E	ENV :EDITOR'deki editör setini kullanarak editleme.

Harf uyumluluğunu dikkate almak demek, MORE'un diziyi girildiği gibi arayacağı demektir. Yani <dizi> bölümünde karakterleri büyük harf girmişseniz, program yalnızca büyük harf olarak girilmiş diziyi arayacaktır. Diğer durumda, yani harf uyumluluğu dikkate alınmadığında, dosyadaki uyumlu dizi küçük ya da büyük harf girilmiş olmasına bakılmaksızın aranacaktır.

PrintFiles:

CLI ya da Workbench'i kullanarak dosyalarınızı printer'a gönderebilirsiniz. PrintFiles, yazdırılacak dosyalan dizi halinde düzenleyerek verdiğinizde birden fazla dosyayı da kabul eder. Program dizi içindeki bir dosyayı bulamaz ya da açamazsa, bir sonraki dosyaya atlar ve işine devam eder.

CLI kullanımında format:

PRİNTFİLES [-f]<dosyaadı>[[-f] <dosyaadı>] [[-f]<dosyaadı>] ...

-/ flag'ı Fonn Feed modunu açar ve böylece yeni gelen her dosya sayfa başından yazılmaya başlanır. Form Feed'i Workbench'ten belirtmek için ikonu işaretlenerek INFO seçilir. Info penceresinde TOOL TYPES satınna "FLAGS = formfeed" yazılır. Workbench'ten PrintFiles'ı kullanmak için:

1. Printer ile yazdırılacak ilk dosyanın ikonu seçilir.

2. SHIFT tuşu basılı tutularak varsa diğer dosya ikonları seçilir.

3. SHIFT tuşunu basılı tutmaya devam ederken PrintFiles ikonuna çift klik yapılır.

Workbench penceresinde değinmediğimiz CLI ve SHELL ikonları kaldı, bu yazı dizisinde bu konuya aynntılı olarak girmeyeceğiz, zira AmigaDos yazısında detaylı olarak anlatılıyor.

CLI, Command Line Interpreter deyiminin kısaltılmışıdır. Workbench'te mouse, ikonlar ve menüler ile yapabildiğiniz herşeyi buradan komutlar yardımıyla yapabilirsiniz.

SHELL ise 1.2 versiyonunda ilave edilen bir araç. CLI ile aynı amaçla kullanılıyor, ancak yeni birtakım kullanım özellikleri eklenmiş. Örneğin kullandığınız SHELL penceresini kapatmadıkça, verdiğiniz tüm komutları sırayla geri çağırıp tekrar kullanmanız mümkün. Yani SHELL, sizi CLI'ın hamallığından kurtarıyor. Hatalı komut girme durumunda baştan sona yeniden yazmak yerine, ok tuşlan ile komutun hatalı kısmını düzeltme düşüncesi (hele hele çok uzun komutlarda!) çok cazip değil mi?

AmigaDos kullanımının ayrıntıları için AmigaDost yazısını izlemelisiniz. Aynı bilgileri tekrarlamanın bir yaran yok.

"Nedir Bu Workbench?" yazı dizimiz bu ay sona eriyor. Sizlere yararlı olabildiğimizi umarak hoşçakalın diyoruz.

AMIGA VE TELEKOMÜNİKASYON

Cem GENCER

Selam! İşte bir aylık bir aradan sonra yine sizinleyiz. Bu ay size Türkiye'de, özellikle İstanbul'da kolaylıkla bulunabilen bir modem programı olan JR-COMM'u açıklayacağım. Fakat ilk önce Türkiye'de modem konusunda bir gelişmeden size kısaca bahsetmek istiyorum. İstanbul Amiga piyasasının ilk firmalarından biri olan ve hala faaliyetlerini sürdüren T.S.T., Avrupa'dan getirdiği U.S. Robotics marka modem ile bir aya kadar bir mail-box açmayı planlıyorlar. Modem 2400'den 19200 Baud'a kadar her hıza kolaylıkla cevap verecek nitelikte. Hatırlarsanız daha önce de Erle Bilgisayar bir mail-box açmıştı.

Bu ayki programımız olan Jr-Comm geçen ay tanıtmış olduğum Diga kalitesinde bir program. Bu programın üretim tarihi Ocak'90. Dynalogic firması, daha önce programın deneme versiyonunu piyasaya sürerek bir hayli ilgi çekmeyi başardı. Artık ülkemizde de bulunan vl.O, birçok modem programının yaptığı işleri daha hızlı yapıyor. Bu programın en önemli özelliklerinden biri de kullanımının bir hayli kolay olması.

Yine geçen sayıda olduğu gibi ilk önce programın menülerini tanıtacağım. Ardından anlatacağım fonksiyonlar da ana ekrandaki seçeneklerdir. Fonksiyonları kolay ve hızlı olarak kullanabilmek için gerekli tuşlar da, fonksiyon başlığının sağında belirtilmiştir.

Program iki parçadan oluşuyor; birinci modül olan Jr-Edit ile ana programın tüm konfigürasyonunu ayarlayabilir, telefon rehberinizi düzenleyebilirsiniz. Jr-Comm'da esas işimize yarayacak olan ana modüldür.

JR-COMM

PROJECT MENÜ

Load defaults: ***<Sağ Amiga>+<L>***
Diskete daha önce kaydedilmiş bir konfigürasyon dosyasını yükler. Bir konfigürasyon dosyasında ekran renkleri, modem ayarlamalan ve terminal emülasyonlan gibi bilgiler kısaca kaydedilmiştir. Jr-Comm, yükledikten hemen sonra hazırlanan bu konfigürasyon dosyasını disketten okur ve buradaki bilgilere göre size ekranını açar.

Load 0.94a defaults: ***<Sağ Amiga>+<I>***
İlk piyasaya sürülen deneme versiyonunda bütün menüler tümüyle çalışmaktaydı. Yeni vl.O'da konfigürasyon dosyasının içindeki bilgilere eklemeler yapıldı. Normal olarak Jr-Comm, eski konfigürasyon dosyasını yüklemeye kalktığında hata verecektir. Eski versiyonu kullanıp, rahat çalışmak için konfigürasyonu zevkine göre ayarlayanlar, bu menü yardımıyla yaptıklan ayarlamalan tekrar etmek derdinden kurtulacaklardır. Seçenekle disketteki v0.94a konfigürasyon dosyası yüklenecektir. Bu dosyadaki gerekli sistem ayarlamalannı yaptıktan sonra, Write defaults ile dosyayı diskete kaydederseniz, yeni Jr-Comm'unuz eski konfigürasyonunuzla çalışır hale gelecektir.

Write defaults: ***<Sağ Amiga>+<W>***
Yaptığınız ya da yükleyip değiştirdiğiniz konfigürasyonu diskete "Jrcomm.config" adı altında kaydeder.

Quit Jr-Edit: ***<Sağ Amiga>+<Q>***
Konfigürasyon editöründen çıkmanızı sağlar. Artık Jr-Comm'u yükleyip hazırladığınız konfigürasyonla çalışmanıza başlayabilirsiniz.

Protokol olarak ZModem seçildiğinde, veri gönderiminde Amiga'nın veriyi belli şekilde kontrol etmesini sağlayan seçeneklerdir.

Skip if absent: Gönderilecek olan dosya, önceden gönderilmişse tekrar gönderimi engellenir.

Append files: Gönderilen dosyalan arka arkaya bağlayarak tek bir dosya halinde aktarılmasını sağlar.

Ovenvrite files: Alıcı taraftaki diskette gönderilen dosyayla aynı ismi taşıyan başka bir dosya mevcut ise eski dosya silinerek yenisi bunun üzerine yazılır.

Protect all files: Gönderilen tüm dosyalan silinmeye karşı korur. Ayrıntılı bilgi için CLI kursunda Protect komutunu inceleyebilirsiniz.

Don't care: Gönderilen dosyanın güvenliği açısından hiçbir önlem almaz.

ZMODEM OPTIONS seçenekleri, bu protokolü kullanarak prgram aktarılma işlemlerinin otomatik olarak yapılmasını sağlar.

ASCII SEND OPTIONS adı altında bulunan seçenekler ile ASCII olarak bilgi transferi sırasında kullanılacak bazı ekstralan açıklamakta yardımcı olumlar.

Expand blank: Kelimeler arası boşluklan biraz daha geniş göstererek yazıların daha rahat okunmasını sağlar.

Char delay: Her girilen karakter arasında ufak bir bekleme zamanı konulmasını sağlar. Bu fonksiyon, 9600 ve yukarısı hızlarda çok yararlıdır. Transfer edilirken ekrana basılan yazılar hemen yenileri geleceğinden bunları yavaşlatmak faydalıdır.

Line delay: Her satır sonuna sizin belirlediğiniz bir süre bekleme konmasını sağlar. Bu, satırı hemen okumanız için bazen gerekli olabilir.

Prompt char: Kursoru istediğiniz bir karakterle göstermeye yarar.

MISCALANEOUS altında toplanan fonksiyonlar fazladan eklenen bazı ufak, fakat yararlı fonksiyonlardır.

Binary mode: Veri iletişiminde transfer edilen veriler program dosyalan ise bunları binary mode ile rahatlıkla aktarabilirsiniz.

Overdrive: Telefon hattında aşın yüklenme söz konusu olduğunda modemi otomatik olarak bekleme konumuna geçirir.

Serial: ***<Sağ Amiga>+<2>***
Karşınıza çıkacak olan pencerede veri transferi parametrelerini modeminize göre ayarlamanızı sağlar.

BAUD RATE ile veri transfer hızı baud cinsinden ayarlanılabilir. İzin verilen hızlar şunlardır:

300, 600, 1200, 2400, 4800, 9600, 19.2 K, 38.4 K, 57.6 K

DATA BITS, komünikasyonda kullanılacak bilgi bitleri adedini ayarlamanıza yarar.

PARITY, bilgilerin kontrolünü sağlamakta kullanılır ve program bilinen 5 çeşit parity kontrolünü sağlamaktadır.

STOP BİTS, bilgi bitleri arasına yerleştirilecek olan ve bilgi sonunu tanımlamakta kullanılan bitlerin adedini belirler.

DUPLEX ve *X-ON/X-OFF* ile de çalışma şeklini kendi istekleriniz doğrultusunda ayarlayabilirsiniz.

BREAK LENGTH, verinin kaçar KByte-'lık bloklar halinde gönderileceğini belirlemek için kullanılır. Bu değer ne kadar küçük olursa, transfer edilen bir blokta hata olduğunda bunu algılamak ve tekrar doğrusunu göndermek daha kısa sürer.

Modem: ***<Sağ Amiga>+<3>***
Eğer modeminiz Hayes standardına uyumlu değilse (kullanım kitapçığında belirtilmiştir), bunun bazı özel komut tanımlamalarını yapmanız gerekmektedir. Bu gerekli ayarlamalar, modemin kullanım kitapçığında belirtilir.

MODEM COMMANDS ile telefon numarası, çevirmek için modemin kullandığı karakter dizisi gibi bazı komutlarını ayarlayabilirsiniz.

Imt command: Modemi tanımlamak ve çalışmaya hazır hale getirmek için kullanılır. Bu komut dizisi, Jr-Comm çalıştınldığmda otomatik olarak uygulamaya çalışır, fakat herhangi bir bağlantı eksikliği yüzünden hata oluştuğunda program bunu size bildirir.

Hang-up command: Modeminizin, kulaoiığı hattı kapa komutunu uygulamak için gerekli olan dizi buraya girilmelidir.

Dial prefix: Numara çevirmede kullanılır, karakter dizisi buraya girilmezse, **program** telefon numarasını çevirmesi gerektiğini bilmeyecektir.

ALTERNATE DIAL PREFIXES ile üç farklı arama yöntemi belirleyebilirsiniz, her seferinde yurt içini aramak için 9, yurtdışını aramak için ise 9-9 girmenize gerek yok. Bunları #1, #2 ve #3 ile ayarlayarak daha rahat çalışabilrsiniz.

MODEM RESPONSE CODES yardımıyla, modemin size bildirdiği bilgileri istediğiniz gibi tanımlamanız sağlanmıştır. Banları isterseniz Türkçe yaparak gelen modem mesajlarını daha kolay anlayabiırsiniz. Bu mesajlar O.K., Busy (meşgul), Ring (çalıyor), Error (hata), Voice (aranan yerde insan cevap verdi), Connect (bağlantı gerçekleşti), No carrier (tanımlama sinyali yok) ve No dial tone'dur (ara sinyali yok).

Redial delay, aranan numara meşgul olduğunda tekrar aramanın ne kadar süre sonra yapılacağını tanımlamak için kullanılır.

# of retrives ile tekrar arama işleminin kaç defa tekrarlanacağını belirleyebilirsiniz.

Dial time-out: Karşı taraf cevap vermiyorsa, ne kadar sürede arama işleminin kesileceğini tanımlayabilirsiniz.

Ignore no carrier yazısının solundaki yuvarlağı kliklerseniz, carrier sinyali dikkate alınmadan arama yapılır.

Ignore carrier detect ile carrier sinyali ile karşılaşıldığında programın bunu tanımaması sağlanır.

Hang up on dialer exit, siz sistemden çıkmak istediğinizde hattı kapayarak çıkmanızı sağlar.

Dialer auto-baud: Modeminiz farklı -ızlarda çalışabilen bir modem ise, çalış--na hızının otomatik olarak karşı tarafın -.zina göre ayarlanmasını sağlar.

Terminal: <Sağ Amiga>+<4>

Amiga'nızın çalışma esnasında hangi terminali emüle edeceğini ve bazı temel ekran parametrelerini bu menü fonksiyonuyla belirleyebilirsiniz.

CR xlate: Satır sonundaki Return kodlarını ayıklamanıza (Strip) ya da bunlara birer boş satır atlama kodlarını eklemeniz add LF) için kullanılır.

LF xlate: Boş satır atlamaları yerine bunları yok edebilirsiniz (strip) ya da bunlara birer CR (Return kodu) daha ekleyebilirsiniz (add CR).

EOL out: Satır sonunda nasıl bir satır atlama yapılacağı belirlenir. CR sadece alt satırın başına geçer, LF ise bir boş satır bırakır. Tabii bunların ikisini de aynı anda kullanmak (CR/LF) mümkün.

Screen type: Ekrandaki renk adedi tanımlanır. Ayrıca ekran olarak WorkBench ekranını kullanabilir ya da ekranı InterLace moduna geçirebilirsiniz.

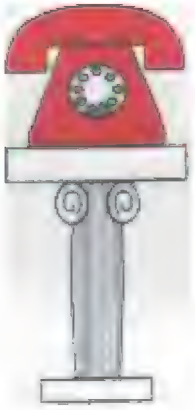
Capture filters: Haberleşme esnasında kayıt yapılıyorsa (Capture), kaydedilen dosyadan ayıklanacak karakterleri tanımlamanıza yarar. İsterseniz ANSI adı verilen ESC kodlarını, isterseniz CTRL kodlarını ya da geri silme kodlarını filtreleyebilirsiniz.

Emulation: Yapılacak terminal emülasyonunu tanımalamanızı sağlar. Şu an Jr-Comm'un izin verdiği emülasyonlar TTY, Amiga, IBM Color, IBM Mono, VT100 ve SkyPix'tir.

Miscallaneous: Ekran kayma hızı, kursor flaşı, sistem renklerinim kullanılması gibi bazı ufak tefek seçenekler burada toplanmıştır.

Textsize: Kullanılan ekran fontunun diskette başka boyutta olanı varsa, en küçük ya da en büyük olanını kullanmanız sağlar.

Pencerenin en altındaki satırda yazı, zemin, kursor ve statü renklerini belirleyebilirsiniz.



Macros: <Sağ Amiga>+<5>

Program sırasında kullanabileceğiniz tuş kısaltmalarını tanımlayabilirsiniz. <F1> ile <F10> arasındaki tuşlan 4 değişik şekilde tanımlayabilirsiniz. Bu sayede toplam 40 işlemi iki tuşa basarak gerçekleştirebilirsiniz.

Karşınıza bir pencere çıkacak, sizden fonksiyon atanacak tuşu ve bu tuşa atanacak karakter dizisini tanımlamanız istenecektir. Pencerenin üst satırındaki Modifier yazısı yanındaki seçenekler yardımıyla değişik tuş kombinasyonlarını da tanımlayabilirsiniz. CTRL tuşu ve bir fonksiyon tuşuna basınca, bir işlem gerçekleşmesini istiyorsanız CONTROL yazısının solunda kalan yuvarlağı kliklemelisiniz. Aynı şey Shift ve Alt tuşlan için de geçerli.

Palette: <Sağ Amiga>+<6>

Ekran renklerini ayarlamak için kullanılacak seçenektir. Renk ayarlaması Deluxe Paint gibi çizim programlarındaki tekniklerle hemen hemen aynı. Karşınıza çıkan pencerenin solunda renk ayarlaması için üç dikey çubuk gözükür: Bunlar, Red (kırmızı), Green (yeşil) ve Blue'dur (mavi). Değiştirmek istediğimiz rengi sağ taraftan seçtikten sonra, üç dikey çubuğun yardımıyla hayalimizdeki renge dönüştüreceğiz. Sağ taraftaki renk menüsünde gözüken renklerin adedi Terminal fonksiyonu ile ayarlanan renk adedine bağlıdır.

Reset yardımıyla yaptığınız ayarlamalar iptal edilir ve programın eski gerçek renkleri tanımlanır. Undo ile de son yaptığınız işlemi geri alabilirsiniz.

General: <Sağ Amiga>+<7>

Programın çalışmasını etkileyen bazı yardımcı işlevleri buradan ayarlayabilirsiniz.

STATUS LINE başlığı, statü (durum) satırında kullanılacak bilgileri gösterir. Statü satın ekranın en altında farklı renkte olan satırdır. Burada saati sürekli olarak görebilirsiniz.

Status line aetive: Statü satırını açar

Time ofday elock: Ekranda saati gösterir. Saatli RÂM kartı olmayanlar, sistem saatini görürler.

On-line timer: Saatin devamlı olarak çalışmasını sağlar.

24 hour mode: Saat göstergeci 24 saate ayarlanır.

Audible beep: Normalde Jr-Comm ile çalışırken bir hata sırasında ekran flaş edecektir. Bunun yerine sesle uyan koyabilirsiniz. Bu durumda hata oluştuğunda, bip sesi duyacaksınız.

FİLE NAMES ismi altında Jr-Comm'un bazı dosyalan nereden yükleyeceği ve nereye kaydedeceğini dosya ismiyle beraber belirleyebilirsiniz.

Phone-book: Telefon rehberinin kayıt ismi (disket sürücü ismi: kaydedilme ortamı/dosya ismi). Orjinali "jrcomm.phones"'dır.

Macros: Fonksiyon tuşu makrolarının kayıt ismi (disket sürücü ismi: kaydedilme ortamı/dosya ismi). Orjinali "jrcomm.macros"'tur.

Capture: Yazışma esnasında gelen ve giden tüm mesajların hangi dosyaya kaydedilmesi gerektiği (disket sürücü ismi: kaydedilme ortamı/dosya ismi). Orjinali "capture.cap"'tır.

Logfile: İlk bağlantı sırasında karşı tarafa gönderilecek yazı dosyası ismi (disket sürücü ismi: kaydedilme ortamı/dosya ismi). Orjinali "jrcomm.log"'dur.

Font name: Topaz 8 fontu dışında herhangi bir CLI sistem fontu kullanmak istiyorsanız, ismini buraya girmelisiniz. Ayrıca font, disketin "fonts" direetory'sinde bulunmalıdır.

Font size: Kullandığınız fontun değişik büyüklükte olanları varsa, bunlardan istediğiniz birini kullanabilirsiniz. Bunun için font büyüklüğünü buraya girmelisiniz.

MİSCALLANEOUS ile gerekli bazı yardımcı fonksiyonları açıp kapayabilirsiniz. Bunlar hand-shake modunda çalışma, hata esnasında doğrudan çıkış, log dosyasını açıp kapama, diskette boş yer kontrolü gibi işlevlerdir.

Task priority ile Jr-Comm multi-tasking olarak çalışırken buna tanınan öncelik değerini artırabilirsiniz. Bununla bilinçsizce

mek yerine <Yukarı ok> ve <Aşağı ok> tuşlarıyla geri çağırabilirsiniz. Burada gireceğiniz değer, ok tuşlarına basınca en fazla kaç cümle geri gidilmeye izin verildiğini belirtir.

Review buffer size: Program açılışından itibaren yapılan tüm işlemleri tekrar görmenizi sağlayan review buffer'ının boyutunu burada sınırlayabilirsiniz.

Transfer buffer size: Transfer sırasında bilgi paketlerinin kaçar byte olarak gönderilmesi gerektiğini buradan tanımlayabilirsiniz.

oynarsanız aletin kilitlenmesine yol açabilirsiniz.

Chat history size ile bir diyalog esnasında daha önce girilen satırları tekrar gir-

PATHS giden ve gelen dosyaların nereye kaydedileceğini (disket sürücü ya da hafıza:directory [/alt-directory] tanımlamak için kullanılır. Uploads ile gönderilen, downloads ile alınan dosyaların kayıt ortamını tanımlarsınız. Skypix files ile bu formana gelen ya da giden dosyaların kayıt ortamını belirler; Jr-Comm files ile de programın bilgi dosyalarının (phonebook, macros,vs.) nereye kaydedilmesi gerektiğini tanımlamak için kullanılır. Sonuncusu normalde disketin <s> directory'sine kaydedilmelidir.

KEYMAP ile herhangi bir tuş yerleşim haritasını (bkz. WorkBench yazısı) yükleyebilirsiniz.

SERIAL DEVİCE: Normalde burada "serial.device" yazmalıdır. Sistemin seri port tanımlamalarından farklı bir tanımlama (device) kullanmak istiyorsanız, buraya yeni device adını girmelisiniz. Fakat burayı rasgele kurcalarsanız, veri aktarımını engellemiş olursunuz.

DEVİCE UNIT, kullanılacak device'ın hangi disket ünitesinde olduğunu tanımlamanız yarar.

Biraz da programın ana ekranını inceleyelim. Jr-Edit çalıştırıldığında, karşınıza bir pencere çıkacak ve burada bazı bilgiler yer alacak. Pencerenin üst kısmında, telefon rehberinin içeriğini görebilirsiniz. Hemen altında, aranan yer şifre istediği zaman bunun hangi dosyadan yükleneceği tanımlanabilir. Bunun orjinali "jrcomm.-pw'"dir.

Pencerenin alt yarısında da 12 kutu gözükmektedir. Bunların isimleri, işlevleri ve nasıl kullanılacakları aşağıda açıklanmıştır.

DELETE: Telefon rehberinden istediğiniz bir numarayı silmeye yarar. Kutuya klik ettiğiniz zaman rengi değişecektir. Şimdi silinecek telefon numarasının bulunduğu satıra gelip buna arka arkaya iki defa klik etmeniz, numaranın silinmesini sağlayacaktır. Delete işlemi sırasında diğer tüm kutular kapalıdır. Tekrar normal moda dönmek için kutunun üzerine ikinci bir klik yeterli olacaktır.

EDIT: İstenilen telefon numarası üzerinde değişiklik yapmanız sağlanır. Bunu klikledikten sonra herhangi bir telefon numarasını seçerseniz, açılan pencerede bu numara ile ilgili tüm bilgileri değiştirebilirsiniz. Edit penceresindeki fonksiyonlar şunlardır:

Name: Telefon sahibinin ismi (ya da mail-box ismi).

Phone: Çevrilecek telefon numarası.

Macros: Tanımlanan numara ile bağlantı sağlandığında kullanılacak fonksiyon tuşu makrolarının disketteki ismi.

Capture: Phone'da belirtilen numara ile bağlantı sağlandığında ve Capture modu açıksa giden ve gelen tüm mesajların kaydedildiği dosyanın ismi.

Password: Yukarıdaki fonksiyonlarda olduğu gibi, bağlantı gerçekleştiğinde karşı tarafın isteği üzerine gönderilecek şifre tanımlaması.

Dial prefix: Aranan numara meşgul ise tekrar arama işleminin kaç defa tekrarlanacağı buradan belirlenir.

Password type: Gönderilecek şifrenin cinsini belirlemek için kullanılır. İzin verilen şifre tipleri sayılar (num.), harfler (alpha) ve ikisinin karışımıdır (alphanum.).

Pencerenin alt yarısındaki kutular, yukarıdaki numara ile bağlantı gerçekleştiğinde kullanılacak transfer fonksiyonlarını tanımlamak için hazırlanmıştır. Buradaki tüm fonksiyonlar menü çubuğundaki fonksiyonlarla aynıdır. Aralarındaki tek fark, burada ayarlanan konfigürasyonların ancak aranan numara ile bağlantı sağlandığında aktif hale gelmesidir. Menü çubuğundaki fonksiyonlarla ayarlanan konfigürasyon ise manual olarak (telefon rehberi kullanmadan) arama yapıldığında programın kullanacağı standart konfigürasyondur.

Cancel, bu pencerede yapılan tüm konfigürasyon ayarlamalarını ya da değiştirme işlemlerini iptal ederek ana menüye dönmemizi sağlar.

PRİNT: İstediğiniz bir telefon numarası hakkında detaylı bilgileri yazıcı aracılığıyla kağıda basar.

IMPORT: Başka bir telefon rehberini yüklemenizi sağlar. Yüklenen telefon rehberi hafızada bulunan rehbere eklenecektir.

APPEND: Hafızadaki telefon rehberini diskette başka bir telefon rehberi dosyasına eklemenizi sağlar.

GLOBAL: Karşınıza çıkacak pencerede sadece global konfigürasyon tanımlayabilirsiniz. Bunlar tekrar arama adedi ve şifre tipidir.

SELECT: Ekranda gözüken tüm telefonları seçmenizi sağlar. Seçilen numaraları kendi içlerinde sıralayabilirsiniz. Bunun için ŞORT fonksiyonunu kullanmanız gerekli. Ayrıca normal moddayken istediğiniz numaralan klikleyerek de seçme işlemi yapabilirsiniz. Seçilen tüm numaraların soluna seçilme sıra numarası yazacağından, seçilen numaralan seçilmeyenlerden rahatlıkla ayırabilirsiniz.

UNSELECT: Numara seçme işlemini iptal eder.

ADD: Telefon rehberine yeni bir numara eklemenizi sağlar. Açılan penceredeki seçenekler ve işlevleri EDIT fonksiyonunda olduğu gibidir.

ŞORT: Seçilen numaralan sıralamaya yarar. Sıralama işlemi üç şekilde olur: isme göre, alfabetik olarak, numaraya göre.

LOAD: Disketten yeni bir telefon rehberi yüklemenizi sağlar.

SAVE: Hazırlanan ya da değiştirilen telefon rehberini diskete kaydetmenizi sağlar.

Gelelim esas programımız olan Jr-Comm'a...

JR-COMM :

Programın tüm fonksiyonları menü çubuğu yardımıyla kontrol edilebilir. Tabii ki bazı önemli ve çok kullanılan fonksiyonlara tuşlarla da ulaşabilirsiniz. Bunlar, demin olduğu gibi menü adının sağında yazılıdır.

PROJECT MENÜ

About Jr-Comm: <Sağ Amiga>+<?>

Programı yazanlar hakkında kısaca bilgi verir. Burada programla ilgili sorunlannızı da yazabileceğiniz bir adres de vardır.

Load defaults : <Sağ A miga>+<L>

Daha önce Jr-Edit ile hazırlanmış olan konfigürasyon dosyasını yükler. Bu işlem program yüklenirken otomatik olarak yapılır. Fakat konfigürasyon bilgilerinde değişiklik yapıldıktan sonra eski haline geri getirmek istiyorsanız, bu fonksiyonu kullanmalısınız.

Write defaults : <Sağ A miga>+< W>

Yapılan en son konfigürasyon ayarlamalannı disketteki konfigürasyon dosyasının üzerine yazar.

Quit Jr-Comm : <Sağ A miga>+<Q>

Programdan çıkıp CLI ekranına dönmenizi sağlar.

PHONEBOOK:

Directory: ***<Sağ A miga>+<l>***

Daha önce hazırlamış olduğunuz telefon rehberini yükleyerek bunun içeriğini ekrana basar. Dilerseniz telefon rehberini Jr-Edit program modülünü kullanarak kolaylıkla hazırlayabilirsiniz. Telefon rehberini hazırlamak için bir diğer yöntem de, pencere karşınıza geldiğinde buradaki Edit ve Add fonksiyonlarını kullanmanızdır. Sunulan fonksiyonların hepsi yukarıda Jr-Edit başlığı altında açıklanmıştır. Telefon rehberinden herhangi bir numara aramak istediğiniz zaman mouse işaretçisiyle bunun üzerine gelip iki defa ard arda klik etmeniz yeterlidir.

Re-dial: ***<Sağ A miga>+<R>***

Bu fonksiyon, en son aradığınız numarayı bir daha aramanızı sağlar.

Send password: ***<Sağ Amiga>+<Z>***

Karşı tarafa, daha önce Jr-Edit'te belirlenmiş şifre kodunu gönderir. Bazı mailbox'lar ve bilgi bankaları şifre kullanırlar. Bunun sebebi, bu tür yerlerin belli bir üyelik aidatı olması. Üyelik aidatı ödeyen herkese ayrı bir şifre verilerek sistemi yabancıların karıştırmalarından korumaya çalışmaktadırlar.

BUFFER:

Kill buffer: ***<Sağ A miga>+<K>***

Jr-Comm programı, giden ve gelen tüm mesajları heran inceleyebilmeniz için hafızasında tutar. Bu mesajlar, bu iş için ayrılmış ve yazı tamponu (text buffer) adı verilen bölgede tutulur. Kill buffer fonksiyonu sayesinde hafızadaki text buffer' ını boşaltabilirsiniz.

View buffer: ***<Sağ Amiga>+<V>***

Varsa Text buffer'ında bulunan mesajları görmenizi sağlar. Mesajlar burada sırasıyla dizilmiştir. İlk gelen mesaj, listenin tepesinde yer alır.

Open capture : ***<Sağ Amiga>+<0>***

Modem aracılığıyla giden ve gelen tüm mesajlar diskette bir dosyaya ASCII olarak kaydedilir. Daha sonra yaptıklarınızı incelemek için bu dosyayı herhangi bir text editörüyle inceleyebilirsiniz. Capture modundan çıkmak için mesajlar dosyası ancak Close capture komutuyla kapatılmalıdır.

Öpen w/save : ***<Sağ Amiga>+<F>***

Bu da capture gibi mesajları diskete ASCII olarak kaydeder. Capture modu ile aralarındaki fark, burada mesajların ancak hafızadaki text buffer'ı dolunca kaydedilmesidir.

Append capture : ***<Sağ Amiga>+<A>***

Mesajlar, diskette var olan bir yazı dosyasının sonuna eklenir. Karşınıza çıkacak olan pencerede, disketteki yazı dosyasını seçmelisiniz.

Append wlsave : ***<Sağ Amiga>+<I>***

Append capture'da olduğu gibi çalışır. Hafızadaki text buffer'ı dolunca, dosyalar diskette var olan bir yazı dosyasının sonuna eklenir.

Close capture : ***<Sağ Amiga>+<C>***

Açılan capture modunun kapatılmasını sağlar. Disketteki dosya da kapatılacağı için, tekrar capture moduna girdiğinizde yeni bir dosya seçmelisiniz.

TRANSFERS MENU

Burada dosya ya da program transfer edebilmeniz için bazı fonksiyonlar mevcut. İlk seçenek olan PARAMETERS, daha önce Jr-Edit'te açıklanmıştı.

Up-loadfile: ***<Sağ Amiga>+<U>***

Karşı tarafa program göndermenizi sağlar. Bu sayede istediğiniz programı uzak bir arkadaşınıza rahatlıkla kopyalayabilirsiniz. Gerekli tek şart, karşı taraftaki arkadaşınızın da programını Dovvn-load moduna geçirmiş olmasıdır.

Down-loadfile : ***<Sağ Amiga>+<D>***

Karşı taraftan gelen bilgileri (programı) diskette belirlenecek olan bir dosyaya yazar.

ASCII send: ***<Sağ Amiga>+<S>***

Karşı tarafa ASCII olarak hazırlanmış bir yazı dosyasını göndermeye yarar.

OPTIONS MENU

Buradaki tüm fonksiyonlar, daha önce Jr-Comm'da anlatıldığı için tekrar etmek hem yer, hem de zaman kaybı demektir.

MISC MENU

Timer reset: ***<Sağ Amiga>+<T>***

Ekranın en alt satırında bulunan statü satırındaki zaman sayacını sıfırlamaya yarar. Zaman sayacını kullanarak telefon faturasının ne kadar kabaracağını tahmin edebilirsiniz.

Send break : ***<Sağ Amiga>+<0>***

Karşı tarafa BREAK (kesme) komutu göndererek var olan bağlantıyı keser.

Hangup modem : ***<Sağ Amiga>+<H>***

Modemin hattan çıkmasını ve telefonun kapanmasını sağlar. Karşı tarafa hattın kapandığına dair hiçbir bilgi göndermediğinden, karşı taraf ne olduğunu anlayamaz ve hatta beklemede kalır.

Clear sereen : ***<Sağ Amiga>+<X>***

Ekrandaki tüm mesajların silinmesini sağlar.

Print sereen : ***<Sağ Amiga>+<E>***

O an ekranda var olan tüm mesaj lan yazıcıya gönderir. Bunun için yazıcıyı bilgisayar ve yazıcı kapalıyken bağlayıp açmanız lazımdır. Tabii yazıcıyı Preferences ile sisteme de tanıtmak gerektiğini unutmayalım. Bunun için Workbench Preferences'taki Printers listesindeki yazıcı çeşitlerinden sizin yazıcınıza uygun olanını seçmelisiniz. Preferences ayarlamasını detaylı olarak öğrenmek için dergideki WorkBench yazı dizisine bakmanızı öneririm.

Registration : ***<Sağ Amiga>+<0>***

Bu menü fonksiyonu, programın orjinalini kullananlar içindir. Burada programın size ait olduğunu tanımlayabilirsiniz. Böylece programı sizden başka kimse kullanmaz.

MODES MENÜ

Printer: ***<Sağ Amiga>+<P>***

Yapılan tüm işlemleri, gelen ve giden tüm mesajlan yazıcıya göndererek basılmasını sağlar.

Chat line: ***<Sağ A miga>+<X>***

Bu fonksiyon, diğer tarafla karşılıklı diyalog yapmanızı sağlar. Sizin o anda yazdıklarınız ekranın en alt satınnda gözükecektir.

HEX output: ***<Sağ Amiga>+<J>***

Ekranda giden ve gelen tüm mesaj karakterlerinin hexadecimal karşılıklannın ayrı bir pencerede gözükmesini sağlar.

IBM doonvay mode: ***<Sağ Amiga>+<M>***

Modemle bağlandığınız yerde sistem olarak bir IBM kuruluysa mesajlarda normalde bazı hatalar oluşacaktır. Bu fonksiyonla, Amiga kodlarını IBM'e uyarlayarak gönderim sağlayabilirsiniz. Ayrıca renkli terminal (ANSI) modundayken bir IBM'e bağlanırsanız, karşı taraf sizi çoğu zaman anlayamayacağından bu fonksiyonu kullanmanız gerekecektir.

Sereen tüle: ***<Sağ Amiga>+<.\>***

Menü çubuğunun sağ mouse tuşu basılı olmadığı zamanlarda gözükmesini sağlar.

Jr-Comm programının açıklaması da bu kadar. Bir dahaki ayki yazımda size ülkemizdeki modem aktiviteleri hakkında detaylı bilgi vereceğim. Ayrıca P.T.T. ile bir görüşme de yapmaya çalışacağız. Aynca gelecek ay bazı modem sahibi arkadaşların birbirleriyle temas kurmasını sağlamak amacıyla istekleri üzerine modemi kullandıkları telefon numaralarını yayınlamayı düşünüyoruz.

BÜYÜK TEHLİKE!

VİRÜSLER

TUNÇ DİNDAŞ

(Programlarımızın düşmanı virüsleri yok. etmeyi istiyorsunuz değil mi? "Ben de, Su sayıda Su işlemleri size anlatacağım. Siki durun virüsler hepinizin kökünü kazıyacağız!

Geçen sayıda, virüslerin ne olduklarını anlatmış ve ülkemizde bulunan virüsleri de tanıtmıştık. Bu sayıda ise virüsleri nasıl yok edebileceğimizi öğreneceğiz. Virüsleri yok eden, yani disketlerimizden silen programlara **VIRUSKILLER** diyoruz. Türkçe anlamı virüs katili olan bu programların bilgisayarcılarımızda birçok çeşiti bulunuyor. Ben size, yaptığım kısa bir test sonucunda en iyi bulduğum virüs killer'ları tanıtacağım ve nasıl kullanıldıktan hakkında kısa bilgiler vereceğim. Bildiğiniz gibi geçen sayımızda virüsleri **BOOT** ve **FİLE** (Link) olarak ikiye ayırmıştık. İlk tanıtacağım program, **SEEK & DESTROY.** Bu programın kullanılışı oldukça basit olduğundan herkes rahatça kullanabilir.

SEEK & DESTROY

Yurt dışındaki korsan grup **UNITED FORCE** tarafından yazılmış olan bu program, public domain. Yani bedava dağıtılan türden. Programın özelliği bolca bootblock virüsünü tanımakla beraber, bazı file virüslerini tanıması. **SEEK & DESTROY**'un tanıyabildiği bootblock virüsleri şunlar: **SCA, LSD, AEK, ICE, GRAFFITI, DASA/BYTE WARRIOR, OBELİSK, PENTAGON CIRCLE, DİSK DOCTOR'S, ASS, PROTECTOR, GADAFFI, WARHAWK, BYTE BANDIT, LAMEREXTERMINATOR 1/4, NORTHSTAR 1-2, REVENGE, SENDARIN, TIME BOMD, AİDS, 16 BİT CREW, MICROSYSTEMS, BLACK FLASH, HCS, ULTRAFOX, VKILL, JOSHUA** ve **GYROS & PARAMOUNT.** Bu virüslerin arasında ülkemizde daha rastlamadığım virüsler de mevcut. Ayrıca RLE virüslerinden **IRQ Team TTV1** ve **REVENGE OF LAMER'ı** tanıyabiliyor. Yukarıda da belirttiğim gibi programın kullanımı çok basit. Kullanım sadece klik yapacağınız seçeneklerden oluşuyor:

CHECK VIRUS: Disk driver'a takılan disketin bootblock'unda virüs bulunup bulunmadığını kontrol eder. Eğer virüs varsa, Status (durum) penceresinde ufak bir mesajla bunu size bildirir.

LİNK: Disketten seçeceğiniz bir dosya da virüs bulunup bulunmadığını kontrol eder. Aşağıdaki pencereden virüs bulunup, bulunmadığını öğrenebilirsiniz.

KILL: Adından da anlaşılacağı gibi bootblock virüslerini disketten silmek için kullanılır.

WRITE: Datayı bootblock'a kaydetmek için kullanılır.

DDLETE: Disketten seçeceğiniz bir dosyayı silmek için kullanılır. Eğer file virüsü bulunan bir dosyayı yok etmek istiyorsanız, buradan o dosyayı silebilirsiniz. Workbench'den "Delete" komutunu ya da herhangi bir programdaki "Delete" seçeneği de bu işe yarar.

STORE: Disketten buffer'a yüklediğiniz bootblock'u diskdrive'dakı disketin bootblock'una kaydeder.

GET: Bootblock'u copy buffer'ına atar.

LOAD: Disketteki bir dosyayı yüklemeye yarar.

SAVE: Buffer'a alınan herhangi bir bootblock'u ya da virüsü diskete dosya olarak kaydetmeye yarar.

Sol üstteki minik kare programdan çıkmanızı sağlar. Onun altındaki "DRIVE" kısmındaki 0, 1, 2 ve 3'den hangi diskdrive'ı kullanacağımızı belirtiriz. Zaten o anda kaç tane extra diskdrive varsa onların seçeneği aktif durumdadır.

Şimdi açıklayacağım virüskiller, bundan daha değişik bir çalışma sistemine sahip. CLI'dan yüklenen bu virüskiller, isterseniz hafızaya yerleşerek silinene kadar yerinde kalıyor. Her resette eğer disket takılı değilse ya da diskdriver'a takılan diskette virüs varsa, aktif hale geçiyor. Bu virüs killer'ın adı.....

PSEUDO-OPS VIRUKILLER V2.1

İngiliz korsan grubu tarafından yapılan bu virüs killer, grubun kendi adını taşıyor. Virüs killer'ı yüklediğiniz zaman workbench elinin renginin değişerek güzel bir müzik çaldığını göreceksiniz, ilk önce müziği beğenenler için bir öneri. [4]R' tuşuna basarsanız, ledi (filtreyi) kapatarak müziği daha iyi dinlersiniz. 'HELP' tuşuna basıldığı taktirde kullanacağınız bazı tuşların ne işe yaradığını öğrenebilirsiniz. Şimdi ben size bu tuşları ve görevlerini kısaca yazıyorum.

F1. KILL FAST MEM: Extra (fast) hafızayı kapatır.

F2. KILL EXTRA DRIVE: Bilgisayarınıza bağlanmış durumda olan bütün external drive'lan kapatır.

F3. DİSK COPY: Marifetli virüs killer ile disket bile kopyalayabilirsiniz. DFO'a takılan disketi kaynak (source), DFl'e takılan disketi hedef (destination) olarak görür. Eğer burada sol mouse tuşuna basarsanız, kopyalama işlemine başlar.

Yanlışlıkla buraya girdiyseniz sağ mouse tuşu ile buradan çıkabilirsiniz.

F4. FORMAT DİSK: **Disket for**matlamak için kullanılır. Sol mouse tuşu formatlama işlemine başlamak için kullanılır. Sağ mouse tuşunun görevi, burada di işlemi yapmadan çıkmak.

F5. DİSK INSTALLER: Adından di anlaşılacağı gibi DFO'a takılan disketi install etmek için kullanılır.

F6. MUSIC ONIOFF: işlem esnafında dinlediğiniz müziği kapatıp açmak Nullanılır.

F7. CHANGE MODE: Çalışma modunu değiştirmeye yarar.

F8. TOGGLE SCROLL: Ekranın aşağısındaki scroll'u Amiga'sı NTSC olanların da okuyabilmesi için koordinatını değiştirir.

F9. DİSK MANAGER: Bu seçenek sayesinde o anda bilgisayarınıza bağlı olan tüm diskdrive'ları istediğiniz gibi açıp kapatabilirsiniz. İster tek tek, isterseniz hepsini.

ESC. REMOVE VIRUS KİLLER FROM MEMORY: Bu güzel virüs killer'ı hafızadan temizlemeye yarar. Bu işlemden sonra PSEUDO-OPS VIRUS KILLER'ı tekrar yüklemeniz gerekir.

Şimdi çok küçük olmasına rağmen, oldukça çok işimize yarayan bir başka virüs killer'ı tanıtmak istiyorum.

VIRUSKILLER/ UTILITY 8007 V6.1

İsminden de anlaşılacağı gibi sadece boot block'ta bulunan bir virüs killer bu. Virüslerin hepsi reset vektörüne atlayarak orada takılacak protect'i açık bir disket beklerler. Eğer takılan disket kaydedilir durumdaysa, hemen kendisini bootblock'a kopyalar. Bu bootblock o işlemin yapılmasına izin vermeden, o anki reset vektörünü kontrol eder. Eğer reset vektöründe herhangi bir şey varsa (virüs, virüs protector veya program) hemen bilgisayarınıza **HARD RESET** çeker. HARD RESET, makinanın kapatılıp açılmış hale gelmesi demektir. Oldukça kullanışlı olan bu programın piyasada satılan oyun ve programların başında çeşitli versiyonları bulunmaktadır. En son versiyonu, 6.1'dir. Şimdi bu küçük utility'mizin tuşlannı tanıtalım.

F1. DRIVES OFF: Disk drive'ları kapatır.

F2. MEMORY OFF: Bilgisayarımıza takılı olan extra hafızayı kapatır.

F3. DRIVES ON: Daha önceden kapatılmış disk drive'lan açar.

F4. MEMORY ON : Daha önceden kapatılmış hafızayı tekrar açar.

F5. HARD RESET: Amiga'nızı kapatılıp açılmış hale getirir.

F6. INSTALL: Bu kaliteli utility'yi bootblock'u boş olan başka disketlere kopyalamanızı sağlar.

Şu ana kadar korsanlar tarafından yazılmaya en kaliteli virüs killer programı, herkesin de bildiği gibi 'VIRUS EXPERT' programıdır. Oldukça profesyonel olan program, ayrıca size virüs arşivi yapma imkanı da tanıyor.

VIRUS EXPERT 4.0

Yukarıda virüs arşivi yapmaktan bahsetmiştim. Bu işte yeni olan arkadaşlar için, oldukça eğlenceli bir hobi olacak. Virüs expert disketinde, library diye ayn bir dosya daha bulunur. Kontrol ettiğiniz disketlerde şüpheli bir bootblock'a rastlarsanız, onu hemen bir isimle library'ye kaydedersiniz. Kaydetme işlemini ya sadece gerekli bilgiler ya da bootblock olarak yapabilirsiniz. Daha sonra takılan disketlerin birinde bu bootblock'a benzeyene ya da aynısına rastlarsa, size hemen adını ve ascii dokümanını verir. İşte virüs expert kendisini devamlı yenileyen akıllı bir program. Şimdi programın seçeneklerini kısaca açıklayalım.

READ bootblock: Disketin bootblock'unu okur.

ANALYSE: Daha önce library'ye kaydedilen bootblock'larla şimdiki bootblock'u karşılaştırır ve analiz eder.

LOAD BUFFER: Daha önce kaydedilmiş bootblock'ları kullanmaya yarar.

INSTALL: ON yazan yere klik yapıldığı zaman, bazı seçimleri aktif hale getiren kısımdır. Aktif hale gelince, kullanmaya hazır olan seçenekler.

STANDARD: Disketin bootblock'una normal bootblock kaydetmenizi sağlar.

NO BOOT: Bootblock'u formatsız hale getirir.

BUFFER: O anda buffer'da bulunan ya da buffer'a yüklenen bootblock'u disketin bootblock'una atmanızı sağlar.

VIEW LIB: Daha önce library'ye kaydedilmiş bootblock 'lara bakmanızı sağlar. FULL'a klik yapmazsanız, sadece Virüs expert'in tanıması için kaydedilmiş bilgileri gösterir. Listede bilgilerin yanına 'hdr' koyar. Eğer FULL'a klik yaparsanız kaydedilen bootblock'ları da gösterir.

CHECK IRQ: Diskette zararlı file virüsü IRQ var mı diye kontrol eder. Bu seçimin altındaki 'AUTO' seçimini kliklerseniz, takılan her disketi klik yapmanızı beklemeden kontrol eder.

VIEW ASCII: Bootblock'un ascii dokümanını verir.

VIEW HEX: Bootblock'un hex dokümanını verir.

Virüs expen'in yeni bir versiyonu gelirse, tam açıklaması gelecek sayılarımızda çıkabilir. Kullanımı zor olmayan Virüs expert'i bu yazıyı okuduktan sonra biraz kurcalarsanız her şeyini rahatlıkla çözersiniz. Bu dört program sayesinde bütün virüslerden kurtulabilirsiniz. Bu yazı dizisi de burada bitiyor. Eğer size yardımcı olabildiysem ne mutlu bana. Gelecek sayımızda başka bir yazımda buluşmak üzere hoşçakalın. Virüssüz günler dilerim.

AMIGA BASIC

Amiga Basic'in komutlarını incelemeye bu ay da devam edeceğiz. Hatırlarsanız geçen ay, son olarak CALL komutunu incelemiştik.

CDBL KOMUTU:

Kullanım Şekli: *CDBL(değer)*

Sayı formatını değiştirme komutudur. Verilen *değer'i* çift açıklıkta bir sayıya çevirir. Diyelim ki tek açıklıktaki iki sayıyı çarparak sonucunun çift açıklıkta bir sayı olmasını ve bu formatta ekrana yazılmasını istiyorsunuz:

```
X!=3456:Y!=100000!
PRINT X!*Y!, "Çarpma  sonucu tek açıklıkta"
PRINT CDBL(X!*Y!), "Çarpma sonucu çift açıklıkta"
```

Sonuç:

```
3.45E+08 Çarpma sonucu tek açıklıkta
34560000 Çarpma sonucu çift açıklıkta
```

CHAIN KOMUTU:

Kullanım Şekli: CHAIN [MERGE] *dosyaadı [, [satır numarası] /,* [ALL] [, DELETE *sınır]]]*

Bir program içinden bir başka programı yüklemek, kontrolü aktarmak ve çalıştırmak için kullanılır. Bu işlemi yapılırken, içinde bulunulan programın değişkenleri çağrılan programa geçirilir.

MERGE opsiyonu kullanılırsa, ikinci program birinciye eklenir. Böylece o anki program ile çağrılan program birleştirilir. Merge işlemi ile çağrılacak program bir ASCII dosya olmalıdır.

dosyaadı, çağrılacak program dosyasının adıdır.

satır numarası, çağrılan programdaki bir satır numarası ya da geçerli satır numarası üreten bir ifadedir. Çağrılan program burada verilen satır numarasından itibaren çalışmaya başlar. Yani verilen satır başlangıç noktası kabul edilir. Satır numarası belirtilmezse, program ilk satırdan itibaren çalıştırılır. Alfanümerik bir etiket burada başlangıç noktası olarak kullanılamaz.

ALL seçeneği, lokal olmayan tüm değişkenleri ikinci programa geçirir. Bu opsiyon yazılmazsa. ana program geçirilecek değişkenleri belirten COMMON yönergesi içermelidir.

Komutta *satır numarası* verilmemişse ve ALL kullanılıyorsa, *satır numarası* varmış gibi gerekli virgüller konulmalıdır.

DELETE, *sınır* kısmında verilen satırlar arasında kalan ana program bölümünü siler, *sınır,* başlangıç satır etiketi - son satır etiketi olarak verilir. Burada verilen etiketler sayı ya da etiket olabilir.

CHAIN komutu, açılan dosyaları açık bırakır. MERGE opsiyonu kullanılmazsa, CHAIN ikinci programın kullanımı için değişken tiplerini ve DEFINT, DEF FN, DEFSNG gibi yönergelerle kullanıcı tarafından tanımlanan fonksiyonları saklamaz. Bunlar çağrılan programda da kullanılacaksa yeniden tanımlanmalıdır. CHAIN, tüm event-trapping'leri de kapatır. Kullanılacak event-trapping'ler de bu durumda tekrar aktif yapılmalıdır.

Aşağıdaki örnek, COMMON yönergesi ile değişken geçişleri tanımlanan bir CHAIN komutunu gösterir:

```
COMMON HESAP,TUTAR!,MASRAFLAR(),İSKONTO!
CHAIN "ALACAKLAR"
```

CHDİR (CHange DIRectory) KOMUTU:

Kullanım Şekli: CHDIR *directory ismi*

AmigaDos'taki CD komutunun karşılığı olan CHDIR, içinde bulunulan directory'yi değiştirmek için kullanılır.

directory ismi, tırnak işaretleri içine yazılmış yeni directory'yi belirten isimdir. Aşağıdaki örnekler bu komutun muhtelif kullanımlarını göstermektedir:

CHDIR "df1:" O anki directory'yi numaralı extarnal drive olarak tanımlar.

CHDIR "df0:libs" libs directory'sinir df0: sürücüsüne konulan disketten okunmasını sağlar.

CHDIR "/" Ana directory'ye döner.

CHR$ KOMUTU:

Kullanım Şekli: *CHRS(değer)*

Parantez içerisinde verilen *değer'i* ASCII kod kabul ederek karşılık gelen karakteri üretir.

değer, 0 ile 255 arasında bir tamsayı olmalıdır. 128 ile 255 arasındaki kodlar standart olmayan karakterleri ifade eder fakat Amiga bu kodlan fonksiyon tuşlar: ve yabancı karakterler için kullanır.

Amiga'nın ASCII karakter setinde 65 ile 90 arası harflere ayrılmıştır. İsterseniz' şimdi bu karakterlerden 69 ile 80 arasındaki karakterleri ekrana bastıracak kısa bir program yazalım:

```
FOR A=69 TO 80
PRINT CHR$(A)
NEXTI
```

Sonuç:

```
E F G H I J K L M N O P
```

CINT KOMUTU:

Kullanım Şekli: *CINT(değer)*

Sayı formatını değiştirmek için kullanılan komutlardan biridir, *değer* bölümünde verilen sayının ondalık kısmını yuvarlayarak (Örneğin CINT(3.4)=3, CINT(3.5)=4 gibi) 16 bit'lik bir tamsayı üretir.

değer, -32768 ile 32767 arasında bir sayı olmalıdır. Aksi takdirde Amiga Basic, "Overflow" hata mesajı üretir.

Tamsayı olmaya iki sayıyı örnek olarak alarak, CINT çevrimini inceleyelim:

```
PRINT CINT(-5.6)
PRINT CINT(7.24593)
```

Sonuç:

```
-6
7
```

CIRCLE KOMUTU:

Utanım Şekli: CIRCLE [STEP] *(x,y), yarıçap [jrenk] [başlangıç,bitiş] [görüntü değişkeni)*

Verilen *x,y* kesişim noktasını merkez noktası olarak alarak belirtilen *yarıçap* ölçüsündef daire veya elips çizmek için kullanılır.

x parametresi dairenin merkezi için x koordinatını, *y* parametresi ise y koordinatını tanımlar. İki parametrenin kesişim noktası dairenin merkez noktası koordinatı kabul edilir.

STEP opsiyonu, çizim kaleminin pozisyonunu *x* ve *y* değerlerine belirtilen ölçüleri ekleyerek ayarlama için kullanılır. Örneğin son çizim noktası (20,16) ise ve CIRCLE STEP (30,15) tanımlaması yapılırsa. merkez nokta koordinatları (50,31) olur.

yarıçap, x yönünde pixel olarak belirtilir.

renk, çizim renginin belirlenmesi için kullanılır. Verilen renk numarası ile çizim rengi PALETTE yönergesinde tanımlanan renk kodlarından karşılık gelen renk olarak değişir.

başlangıç ve *bitiş,* radyan cinsinden başlangıç ve bitiş açılarının belirlendiği parametrelerdir. Bunların sınırı -2*pi ile 2~pi arasıdır. Bu açılar kullanıcının daire ya da elips için başlama ve bitiş noktalarını tanımlayabilmesini sağlar. İki açıdan birinin negatif olması, şeklin merkezden bir çizgi ile bağlanmasına sebep olur. Başlangıç açısının bitiş açısından küçük olması gerektiği de açık değil mi?

görüntü değişkeni, o anki ekran modunda bir pixelin genişliğinin yüksekliğine oranı olarak düşünülebilir. Bu değer değiştirilmek suretiyle bir sürü farklı elipsler çizmek mümkün olur. Standart Amiga monitöründe (640*400 çözümleme modunda) bu oran 0.44'tür ve tanımlı değer de budur. Bu parametreyi kullanmaz ya da 0.44 olarak verirseniz (monitöre bağlı olarak), doğru bir daire çizebilirsiniz. Parametreyi bir değişkene atamak suretiyle döngü içinde farklı birçok çizim için kullanmak da mümkündür.

Birkaç örnekle bu komutun tanımlamasını da tamamlayalım:

```
CIRCLE (40,40),85
CIRCLE (20,25), 15,,,,.5
CIRCLE (60,60),45,,.2,2.2
CIRCLE (320,90), 160,0,,,X
```

CLEAR KOMUTU:

Kullanım Şekli: CLEAR *[MASİCdata] [stack]*

CLEAR komutu, tüm değişken ve dizileri silerek sayısal değişkenlere 0, yazısal değişkenlere boşluk atar ve belleği Amiga Basic'in data alanları ile sistem stack'ları için tahsis eder. Komutla o an açık olan tüm dosyalar kapanır, kullanıcı tarafından tanımlanmış fonksiyonlar iptal edilir. Bu genel amaç dışında, CLEAR komutu ile Amiga Basic tarafından kullanılan bellek miktarını değiştirmek mümkün. Basic program ve datalarınız için ayrılan bellek miktarını artırabilir ve azaltabilirsiniz. Basic için 1024 byte (İK) olan minimum bellek miktarının üst sının sadece sistem belleğine bağlıdır. Amiga Basic grafik programlarındaki grafikler için genellikle tanımlı olandan daha fazla boşluğa gereksinim duyar. Bu yüzden, bu tür programlar için mümkün olan en fazla belleği ayırmalısınız. Belleğin yetmediği durumlarda Amiga, Guru Meditions hatası vererek "crash" olacaktır.

Program datalarla problemsiz çalışıyor ve grafik için fazla belleğe ihtiyaç duymuyorsa, Basic bellek alanını uygun şekilde genişletebilirsiniz. Amiga Basic program kodları, değişkenler, data blokları ve dosya buffer'ları için kullanılan *BASICdata* bir sayısal ifadedir ve tanımlı bellek alanı 512K Amiga'larda 25000 byte'dır.

```
CLEAR,40000
```

komutu ile Basic sistemi için ayrılan bellek miktarını 40000 byte'a çıkartabilirsiniz.

stack, AmigaBASIC'in döngülerde kullanılan sayaçları muhafaza etmek, RETURN ile sonlanan satırları kontrol etmek gibi işlemler için kendi kullanımında olan sistem (68000 mikroişlemcisinin) stack'larına ayrılan bellek miktarıdır. Bu alanın normal büyüklüğü 4789 olarak set edilmiştir ve 1024 byte'dan küçük olamaz.

Örnekler:

```
CLEAR
CLEAR. 100000
CLEAR.J072
```

CLNG KOMUTU:

Kullanım şekli: *CLNG(değer)*

Sayı formatını değiştirmek için kullanılan komutlardan bir diğeri olan CLNG, *değer* bölümünde verilen sayının ondalık kısmını yuvarlayarak 32 bit'lik bir uzun tamsayı üretir. Ancak bu komuttaki yuvarlama esnasında, ondalık kısmı .5'e eşit olan sayılan önceki tamsayıya yuvarlanır. Yani CLNG(3.5)=3 olur. Bir üst tamsayıya yuvarlama ancak ondalık kısmın .5'ten büyük olduğunda yapılır.

Parantezler arasında verilen *değer,* -2147483648 ile 2147483647 arasında bir sayı olmalıdır. Aksi takdirde Amiga Basic, "Overflovv" hata mesajı üretir.

CLOSE KOMUTU:

Kullanım Şekli: *CLOSE[[#]dosyano],* [#] *dosyano .....*]

ÖPEN yönergesinin tamamlayıcısı olan CLOSE, açık dosyalan kapatmak için kullanılır. Komut dosya numarasız olarak verilirse, AmigaBASIC tüm açık dosyalan kapatır.

Komut *dosyanumarası* ile takip ediliyorsa, verilen numaralı dosya kapanır. Dosya komutlarını kullandıkça bu tür komutlara aşinalığınız artacak. Şimdi isterseniz, adresleri girdiğiniz bir ADRESLER adlı bir dosyanız olduğunu ve okumak için dosyayı açtığımızı düşünelim:

```
OPEN "ADRESLER" FOR INPUT AS #1
DataOku:
  INPUT#l,Ad$
  INPUT#l,Adres$
  INPUT#l,Şehir$
  INPUT#l,Tel$
  PRINT
  PRINT "ADI:",Ad$
  PRINT "ADRES:",Adres$
  PRINT "ŞEHİR:",Şehir$
  PRINT "TELEFON:",Tel$
  IF EOF( 1 )=0 THEN GO TO DataOku
CLOSE1
```

Örnek programımız 1 numaralı ADRESLER dosyasını okumak için açıyor, bilgileri kayıt numarasına uygun olarak okuduktan sonra ekrana yazıyor. EOF fonksiyonu dosya sonunu kontrol eden bir komuttur. Şu anda kafanızı kanştırmadan sadece bunu bilmeniz yeterli. Fonksiyon dosya sonu olduğunu bildirdiğinde, CLOSE komutu ile dosya kapatılıyor.

CLS KOMUTU:

Kullanım Şekli: CLS

O anki çıktı penceresini temizler ve kursoru bu pencerenin sol üst köşesine yerleştirir.

CLS komutu yalnızca o an aktif olan çıktı penceresini etkiler, diğer pencerelerle ilgisi yoktur. Kursorun pozisyonu nedeniyle bu komuttan sonra ekrana yazılacak bilgiler pencerenin sol üst köşesinden başlar.

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın...

AMIGA C

ERDEM TAYLAN

Nerede kalmıştık? Aaaa, Evet! Fonksiyonları inceliyorduk. (Unutmadan dergi artık Amiga ile baskıya hazırlandığından '\" karakteri sorunu da kapanmış oldu.)

Son olarak, bir fonksiyonun kendisini çağıran fonksiyona bilgiyi geri gönderme metodlarını incelemiştik. Bu sayıda ise, fonksiyonların argümanlarıyla ilgili biraz teknik ve açıklayıcı bilgiden sonra karakter dizilerini inceleyeceğimizi belirteyim.

ARGÜMANLAR VE DEĞER OLARAK ÇAĞRILMALARI

C dilindeki fonksiyonların en önemli parçası olarak gösterebileceğimiz argümanların, diğer dillere yabancı bir özellikleri var. Bu özellik diğer birçok dilin aksine, C'de argümanların değer olarak fonksiyona çağrılmaları. Değer olarak çağrılmayla anlatılmak istenen olgu şu: Bir fonksiyona bir argüman geçirildiğinde, o argümanın geçici bir kopyası alınır ve işlemler bu kopya üzerinde yapılır. Böylece argümanın kendisi değil, değeri işlemlere girer. Diğer birçok dilde ise argümanların adresleri fonksiyonlara geçirildiğinden, onlar üzerinde yapılan her işlem argümanın kendi değerini de etkiler. Diğer dillerin uyguladığı yönteme, adresle çağrılma denmekte.

Bu iki metod arasındaki en önemli fark, C dilinde hiçbir fonksiyonun argümanları üzerinde bir değişiklik yapamaması. Fonksiyonlar sadece o argümanın kopyası üzerinde değişiklik yapabildiklerinden, bir argüman fonksiyona hangi değerle yollandıysa (Yollayan kim mi? Tabiki fonksiyonu çağıran diğer fonksiyon -hatırlarsanız C dilinde bütün programlar fonksiyonlardan oluşmaktaydı ve main bile aslında özel adlı bir fonksiyondu-), o değerle geri döner.

Değerle çağırma ilk bakışta anlamsız gibi görünse de genellikle programların daha kısa, daha az değişken kullanılarak yapılabilmesine olanak tanır. Çünkü fonksiyonlardaki argümanlar, değerlerinde bir değişme olacağı korkusu olmadan aynı isim altında kullanılabilirler. Örneğin aşağıdaki satırlarda power fonksiyonunun değer ile çağrılma yöntemini kullanan bir versiyonu bulabilirsiniz.

```
power(x,n)
int x,n;

{

  intp;

  for(p=l;n>0;--n)
                  p=p*x;
  return(p);

}
```

Burada n adlı argümanın bir kopyayı işlemlerde kullanılmıştır. İşlem sırasında, n sıfır olana kadar devamlı bir eksiltilmiştir. Dolayısıyla fonksiyonun içinde sayaç görevini üstlenmek için yeni bir değişken tanımlamaya gerek kalmamıştır. Çünkü fonksiyon n değişkeninin asıl değerini etkileyemeyeceğinden. n kullanılması değerin yitirilmesi gibi bir sonuca yol açmayacaktır.

Doğal olarak, gerektiğinde argümanlarının değerini değiştirebilecek fonksiyonlar yazmakta olasıdır. Değişkeni çağın lan fonksiyona geçiren program parçası eğer değişken yerine, değişkenin adresini verirse (teknik olarak bir değişkeninin adresine verilen isim pointer'dır (İng. gösterici)), program bu adres üzerinden giderek o değişken üzerinde değişiklik yapabilir. Doğal olarak eğer değişken yerine adresi yollanıyorsa fonksiyonda tanımlamalar sırasında o argüman bir değişkene pointer olarak tanımlanmalıdır. Herhangi bir fonksiyon, bir değişkenin adresini bilirse bu adres yardımıyla onun değeriyle dolaylı yoldan oynayabilir.

Eğer fonksiyon argümanlarından biri bir dizinin adıysa, fonksiyona girilen değer aslında o dizinin adresidir. Dolayısıyla fonksiyonlara geçirilen bir dizi için değer olarak çağrılma değil, adres ile çağrılma durumu geçerlidir. O zaman eğer fonksiyon dizinin elemanları üzerinde bir değişiklik yaparsa, değişiklikler dizinin elemanlarını etkileyerek değerlerini değiştirebilirler.

KARAKTER DİZİLERİ

C dilinde en çok kullanılan dizi türü, belki de karakter dizileridir. Bu tür dizileri ve fonksiyonların onlar üzerindeki etkilerini görmek için, okuduğu satırlar içinden en uzun olanını seçen bir program hazırlayalım. Programın temel hatları oldukça kolay tasarlanabilir:

while(£/r *satır daha varken)*
  if(o *anki satır o ana kadarki en uzun satırdan daha uzunsa)*
    o *satırı ve uzunluğunu sakla*
en uzun satırı ekrana yaz

Bu temel adımlardan da anlaşılabileceği gibi program parçalara kolaylıkla ayrılabilir. Bir parça yeni satın okumakla, diğer bir parça onu test etmekle, bir sonraki onu bir yerde saklamakla ve kalan parçada işleyişi kontrol etmekle görevlendirilebilir.

Parçalar oldukça güzel bir biçimde birbirinden ayrılabildiğinden, programı parçalara ayırarak yazmak da oldukça iyi olacaktır. Bunun için önce girişteki bir sonraki satın okuyan getline adlı bir fonksiyon -ki bu fonksiyon getchar fonksiyonunun genelleştirilmiş halidir- yazalım. Fonksiyonu başka programlarda da kullanabilmek için yazım sırasında fonksiyonun birkaç amaca uygulanabilir şekilde yazılmasına dikkat etmek gerekir. Bu fonksiyon en azından dosya bitimini sezebilmeli, daha genel olarak da okuduğu satırın uzunluğunu çağrıldığı yere geri gönderebilmelidir. Eğer yeni bir satır okuma sırasında dosya bitimi mesajı (EOF) alınırsa, program satır uzunluğu olarak sıfır'ı çağmaya gönderecektir. Sıfır hiçbir zaman olası bir satır uzunluğu olamaz, çünkü bir satır en azından yeni satır karakterini ("\n") içermek zorundadır. Sadece "\n" karakterinden oluşan bir satırın uzunluğu bile bir olacaktır. Buradan da anlaşıldığı gibi karakterler arasında görülemeyen olanlarda sayılmaktadır ("\n"-yeni satır, "\t"-tab karakterleri gibi).

O ana kadarki en uzun satırdan daha uzun bir satır bulduğumuzda, o satın mutlaka bir yerlere kaydetmeliyiz (burada kaydetmeyle diskete kaydetmek değil, bellekte bir bölgeye yerleştirme işlemini anlatmak istiyorum.). Bu gereklilik, copy isimli, görevi o anki en uzun satın güvenilir bir yerde saklamak olan bir fonksiyon yardımıyla çözülebilir.

Son olarak tüm bu parçaların toplanacağı ve programın çalışmasının kontrol edileceği ana bir programa gerek duyulmaktadır.

Bu gerekliliklere göre yazılan programı birinci kutuda bulabilirsiniz.

Programdaki main ve getline fonksiyonlan birbirleriyle bir çift argüman ve return komutuyla yollanan bir değer yardımıyla haberleşmektedir, getline fonksiyonunda, argümanlar

```
char s[];
int lim;
```

deklarasyonları ile tanımlanmaktadır. Burada birinci argüman bir dizi, ikinci argüman ise bir integer (Tk. tamsayı) olarak tanımlanmıştır, s dizisinin uzunluğu deklarasyonda yer almamıştır. Çünkü bu dizinin uzunluğu main fonksiyonunda belirlenmektedir, getline return komutunu main'e bir değer yollamak için kullanmaktadır. Görüldüğü gibi bazı fonksiyonlar bazı yararlı değerleri çağırıcılarına yollarken, copy fonksiyonu örneğinde olduğu gibi sadece yaptığı iş için kullanılan ve kullanışlı hiçbir değeri çağmasına göndermeyen fonksiyonlar da vardır.

getline fonksiyonu 0 karakterini (null karakteri ki bu karakterin değeri sıfırdır),

yarattığı dizinin sonuna; dizinin bittiğini belirtmek için koymaktadır. Bu metodu C compiler'ının kendisi de kullanmaktadır. Öyle ki,_ eğer compiler programın içinde;

"Amiga"

şeklinde bir string (Tk. karakter dizisi) görürse, otomatik olarak string'in elemanlarından oluşan nr karakter dizisi tanımlar ve sonuna \0 karakterini ekler. Yani com-piler'ın bellekte oluşturduğu dizi aşağıdaki gibidir.

|A|m|i|g|a|\n|\D|

Compiler'in böyle bir uygulama yapmasının nedeni; printf gibi fonksiyonların ekrana (genellikle ekrana, printer gibi diğer çevresel birimlere de olabilir) yazacakları string'lerin sonunu bulabilmesini sağlamaktır, printf tanımlamalarından biri olan %s, basacağı karakter dizisinin sonunda 0 karakterinin yani sıfır değerinin bulunmasını ster. Başka bir örnek olarak; eğer copy fonksiyonunu incelerseniz, si dizisine s2'den kopyalanan elemanın \0 yani null karakter olmasıyla fonksiyonun kopyalama işlemini durdurduğunu görürsünüz. Bütün bu işlemlerde string'lerin sonunda 0 karakteri bulunduğu ilkesinin kullanıldığı anlaşılabilir.

Bu ayki yazımı bitirmeden, bir kaç alıştırma için ikinci kutuya bir göz atmanızı öneriyorum.

Bir sonraki ay, dışsal (İng. extemal) değişkenleri inceleyerek yazı dizimizin ilk bölümü olan C diline giriş'i bitireceğimizi belirteyim. İyi çalışmalar.

KUTU 2

1> Girişindeki satırların 80 karakterden fazla olanlarını ekrana basan bir program yazın.

2> Kendisine verilen string'i ters çeviren ters(s) **adlı bir fonksiyon yazın ve çalışırlığını kontrol için kısa bir programda fonksiyonu deneyin.**

KUTU 1

1> Aşağıdaki programı yazıp Ram Disk'e kaydedin.

```
/* K&R'ın kitabından alınarak Amiga'ya
uyarlanmıştır. */

#define EOF -1
#define MAXLINE 1000

main()
{
        int len; /*O anki satır uzunluğu*/
        int max; /*O ana kadarki en büyük uzunluk*/
        char line[MAXLINE]; /*O anki satır*/
        char save[MAXLINE]; /*O ana kadar en uzun satır*/


        max=();
        while((len=getline(line,MAXLINE))>0)
        if (len>max) {
                max=len;
                copy(line,save);
        }
if(max>0)
printf("%s",save);
}


getline(s,lim)
char s[]:
int lim;
{
        int c;
        int i;

        for(i=0;i<lim-1&&(c=getchar())!=EOF&&c!='\n';++i)
                s[i]=c;
                if(c==") {
                                s[i]=c;
                                ++i;
        }
s[i]='\0';
return(i);
}


copy(sl,s2)
char s1[];
char s2[];
{
        int i;

        i=0;
        while((s2[i]=sl[i])!='\0')
                ++i;
}
```

2> Şimdi programı "cc ram:program-ismi.c" ile compile edin.

3> Şimdi de "İn ram:program-ismi.o -lc" ile link edin.

4> Programı çalıştırmak için ram:program-ismi yazın. Bu durumda program sizin klavyeden girdiğiniz karakterler üzerinde işlem yapacaktır. Bu moddan çıkmak için Ctrl-\ (Control ve ters bolü tuşlarına birlikte) tuşlarına basmalısınız. Eğer programa bir text dosyasından redirection (Tk. yeniden yönlendirme) verirseniz program text dosyasının bitimiyle beraber size yaptığı işlemlerin sonuçlarını yazacaktır.

Superbase PROFESSIONAL

Merhaba.... Bir aylık aradan sonra köşemizde yine sizlerle birlikteyiz. Geçen ay Superbase'in kalbi diye nitelediğimiz Query konusuna başlamıştık. Siz de örneklerle incelediyseniz, önemini kavramışsınızdır. Anlayamadığınız kısımlar olursa, yazın cevaplayalım. Bu arada geçen ayki yazıda pikaj hatasından dolayı Query konusu resimleri dışında gelecek konuların resimleri girmiş. Aslına bakarsanız görsel olarak yazıdan daha hızlı ilerlemişiz. Şaka bir yana, bu hatadan dolayı özür dilerken, resimlerle ilgili konuların atlanmış olmadığını belirtmek isteriz. Sırası geldikçe her konu tek tek açıklanacaktır.

Query Report:

Bazı raporlarda, alan bilgilerinin ara toplamlarını ya da tamamının toplamını almak isteyebilirsiniz. Superbase, bir query içinde bu tür özellikleri belirtmenize olanak sağlar. Query penceresinde bu tanımlamaları yapacağınız kısım, Report olarak etiketlenmiş, satırdır. Bu tür herhangi bir tanımlama yapmayacaksanız, bu satırı boş bırakırsınız.

Tıpkı Labels gibi, Report kutusu kliklerdiğinde Query Report diyalog penceresi açılır. Kullanımı operatör kutuları dışında diğer pencereler gibidir.

Query Report diyalog penceresi, 4 ana bölümden oluşur: Üzerinde dosya isimleri kutusu ile solda Alan ismi paneli, sağında seçimler için kullanılacak düğmeler ve değer kutusu, altta komut satın ve en altta da pencereden çıkış için kullanılacak düğmeler.

Dosya seçimi ye alan seçimi işlemlerini artık biliyoruz. İsterseniz verilecek özellikler için kullanılacak düğmeleri kısaca açıklayarak devam edelim ve bir örnekle pekiştirelim:

SUMMARIZE (Özetleme): Rapor tüm dataları saklayacak, sadece SUM'ı takip eden fonksiyondan çıkan sonuç bilgilerini gösterecektir.

REPORT (Rapor): Bu düğme seçili ise, yapılan seçimler rapor içindeki bir gruba bağlı olmaksızın raporun tamamına uygulanır.

GROUP (Grup): Bu düğme seçili ise, yapılan tanımlamalar sadece rapor içindeki bir Alan Grubuna uygulanacaktır.

SUM (Toplama): Bu sözcüğü takip eden alanların, Report ya da Group seçimine bağlı olarak ara toplamları ya da genel toplamları alınır.

MEAN (Ortalama): Bu sözcüğü takip eden alanların, Report ya da Group seçimine bağlı olarak ara ya da genel ortalamaları bulunur.

COUNT (Sayma): Report ya da Group seçimine bağlı olarak, tüm raporun ya da bir grubun kayıtları sayılır.

Superbase. toplam ve ortalama bilgilerini belirtilen alana, o alanın nümerik forman ile yazar. Sayma sonucu ise, her grubun en sol kolonuna yazılır.

Tanımlamalarda sürekli grup, grup deyip durduk. "Peki nedir bu grup?" diye sorduğunuzu duyar gibiyiz. Grup, bir raporun içerdiği belli kıstaslara göre sınıflanabilen kayıt serileridir. Mesela alacaklarınızı tuttuğunuz bir müşteri dosyasındaki kayıtları, şehirler hatta semtlere göre gruplar halinde sınıflanmış olarak raporlayabilirsiniz.

BİR RAPOR HAZIRLAYALIM:

Raporlama konusunu daha iyi açıklayabilmek için, bir örnek üzerinde açıklama yapmak daha doğru olacak. Yine bir takım dosyaların varolduğunu düşünerek örneğimizi açıklayacağız. Sizler ya gerçekten varolan dosyalarınız üzerinde çalışırsınız ya da kullanımınıza uygun dosyalarınızı oluşturursunuz.

Örneğimizde, alacak hesaplarımızı tuttuğumuz bir ALACAKLAR dosyamızın olduğunu varsayacağız. Dosyada müşterinin adı ve adresi dışında toplam borç miktarları ile borç bakiyeleri tutuluyor. Belirli dönemlerde aldığımız raporlar ile tahsilat planı çıkartıyoruz.

Müşterilerin, bulunduğumuz şehir dışında da bulunduğunu düşünürseniz, tahsilat planı için belirli yerleşim yerlerinin sınıflanarak raporlanması gerekir. Bu tür bir rapor için, öncelikle coğrafi bir gruplama sözkonusu. Dosyadaki tüm bilgiler, şehirlere ve semtlere göre gruplanarak borç bakiyeleri ile birlikte dökülecek ve hem ara hem de genel toplamlar alınarak her gruptaki kayıt miktarı da sayılacak. İsterseniz şimdi tüm bu işlemleri adım adım birlikte yapalım:

Query Edit seçeneği ile açılan query tanımlama penceresinde, Report kutusunu klikleyerek Query Report penceresini açalım ve devam edelim:

1. Penceredeki Report düğmesini klikleyerek yapılacak tüm seçimlerin raporun tamamına uygulanmasını sağlayalım.
2. SUM düğmesini klikleyerek seçilen nümerik alanların toplanacağını belirte-

3. Alan ismi panelinden toplanacak sayısal alanların seçimini yapalım: Toplam Borç. Bakiye.
Superbase, bu adımlarda yapılan tüm seçimleri ana komut satırına aktarır. Buralar herşeyi uygun olarak yaptıysanız. komut satırı aşağıdaki gibi görünecektir:

REPORT SUM Toplam Borç.Bakiye

4. Gruplayarak topladığı kayıtları sayfasını ve toplamı raporun sonuna yazmasan da istiyoruz. Bu işlem için kullanılacak seçenek düğmesi, COUNT.
Bu düğmeye de klik yaptığınızda, satırın son durumu:

REPORT SUM Toplam Borç,Bakiye COUNT

olur. Burada en önemli konu, yapılacak sırasının doğru olarak verilmesidir. Alan ve operatörlere rasgele basılırsa, anlamsız raporlar, hatta uyumsuz data alanı \e operatörler kullanmanız sebebiyle Can't do this" (Yapılamaz) mesajı alabilirsiniz.
Şimdi sıra rapordaki farklı gruplar için farklı özellikleri tanımlamaya geldi. Bu prosedür de tıpkı raporun tamamı için olduğu gibidir:
1. Gruplama için GROUP operatörünü kullanacağımızdan bahsetmiştik. Group düğmesi kliklenerek ana komut satırına aktarıldıktan sonra, gruplamada kullanılacak alan ismi seçilir. Her GROUP sözcüğünü bir alan ismi takip eder.
Örneğimizde gruplamada kullanacağımız ilk alan. Şehir. Bu kıstasla. Superbase in yapacağımız belirlemeleri verilen isimdeki gruplara uygulamasını sağlayacağız:

GROUP Şehir

Burada tanımlanan grup alanı. Query Order komut satırında da kullanılmış olabilir. Gruplama alanının text alanı olması en iyisidir, ancak kullanım amacına göre tarih ve sayı alanları da kullanılabilir.
2. Rapor sonunda alacağımız genel toplamdan başka, şehir şehir grupların toplamlarını da almak istediğimize göre yine SUM operatörünü toplanacak alanları belirterek ekliyoruz:

GROUP Şehir SUM Toplam Borç.Bakiye

3. Her gruba giren kayıt miktarının sayılmasını istiyoruz:

GROUP Şehir SUM Toplam Borç.Bakiye COUNT

Bu komutla aynı şehirde kaç kayıt olduğunu saydırıyoruz.
Evet.... Sıra geldi şehirler içindeki semtlerin ve bu şehirlere bağlı kasabaların gruplanmasına. Semt veya İlçe bilgisinin dosya tanımında Adres2 diye bir alanda tanımlandığını düşünün. Bu durumda, yeni gruplama alanımız. Adres2. Adres2 alanını da grup olarak belirtip, aynı genel rapor özellikleri ve Şehir gruplamasında olduğu gibi, grup aratoplamı ve kayıt sayısını istiyoruz:

GROUP Adres2 SUM Toplam Borç.Bakiye COUNT

Query Report penceresi ana komut satırına bu tanımlamayı da eklediğimizde, komutun son durumu şöyle olur:

REPORT SUM Toplam Borç.Bakiye COUNT GROUP Şehir SUM Toplam Borç.Bakiye GROUP Adres2 SUM Toplam Borç.Bakiye COUNT

Bu komutu verip ekrana döküm aldığınızda, yaptıklarımızın anlamını daha iyi kavrayacağınızdan şüphemiz yok.
Adres2 grubu. Şehir grubundan sonra tanımlandığı için, komutta Şehir grubu dış grup olarak kabul edilir. Bu sıralamada tek bir kural mevcut: *Alan grupları en dış seviyeden içe doğru verilir.*

TABLO 1

AD1 VE SOYADI	ADRES2	ŞEHİR	TOPLAM BORÇ	BAKİYE
DENİZ KARA	KADIKÖY	İSTANBUL	25000000.00	12400000.00
ALI SAPMAZ	KADIKÖY	İSTANBUL	3000000.00	288.000.00
Group Count 2 KADIKÖY			28000000.00	15280000.00
MEHMET ALDATMAZ	KARAKÖY	İSTANBUL		
Group Count 1 KARAKÖY			1250000.00	200000.00
VELİ DURGUN	NİŞANTAŞ	İSTANBUL	1250000.00	200000.00
Group Count 1 NİŞANTAŞ			300000.00	150000.00
			300000.00	150000.00
Group Count 4 İSTANBUL				
Report Count: 9			29550000.00	15630000.00
			92930000.00	50640000.00

Raporda istenen alanların bulunması için ayarlamaların Fields kutusundan yapılması gerektiğini zaten geçen aydan biliyoruz. Alan seçimini Adı ve Soyadı, Adres2, Şehir, Toplam Borç ve Bakiye olarak yaptıktan sonra, OK kutusunu klikledigimizde, örneğimizin çıktısı TABLO 1 'deki gibi olacaktır:

Gördüğünüz gibi Superbase, ilk kayıttaki Şehir (İstanbul) bilgisini aldı, Adres-2'de bulunan bilgiyi okuyarak Şehir İstanbul olan tüm kayıtlarda Adres2 alanını tarayarak aynı bilgilere (Kadıköy) sahip olanları grupladı. Her kayıt için Toplam Borç ve Bakiye bilgilerini listeledi ve aynı şehirdeki yeni bir ilçe gruplamasına geçmeden o gruptaki kayıt sayısı (Group Count 2 KADİKÖY) ile grup kayıtlarının Toplam Borç ve Bakiye ara toplamlarını verdi. Sonra yine Şehir bilgisi İstanbul olan farklı Adres2 bilgisine sahip kayıtlan aradı. Bulduğunda yeni bilgiye sahip kayıt olup olmadığına bakıp varsa gruba dahil etti, yoksa grup toplamını alıp kayıt sayısını vererek Şehir bilgisi İstanbul olan kayıt kalmayana kadar devam etti. Son İstanbul grubunun dökümü tamamlanınca, toplam İstanbul kayıtlan sayısı ile İstanbul için Toplam Borç, Bakiye ara toplamlannı verdi ve bir sonraki Şehir için aynı işlemleri yaptı. Son kayıt gruplarını verdikten sonra da genel toplam aldı ve dosyadaki tüm kayıtların sayını verdi.

Rapor ayrıntılarını istemez de özet bir döküm isterseniz, komutun başlangıcına **"Summarize"** operatörü eklenir:

SUMMARIZE REPORT SUM Toplam Borç,Bakiye COUNT GROUP Şehir SUM Toplam Borç.Bakiye GROUP Adres2 SUM Toplam Borç,Bakiye COUNT

Komutu bu şekilde değiştirdiğinizde, gruptaki bilgiler tek tek dökülmeyecek, sadece gruptaki kayıtların sayısı ve grup toplamı verilecektir. Deneyin....

Raporda toplam ve aratoplam alanlarında çıkan sonuç alanın tanımlanan formatından büyükse, taşma olur. Örneğin nümerik alan tanımı 999.00 olarak tanımlanmışsa, değer 999'u aşamaz. Sonuç bu sayıdan büyükse, alana ###.## yazılır. Bu hata oluştuğunda, Dosya tanımındaki alan formatını (Project Edit) değiştirmeniz gerekir.

Query Filter:

Query Tanımlama Diyalog penceresinde Report satırının altındaki **"FİLTER"** düğmesi, normal filtre kullanımı gibidir. Dosya kayıtlan arasında sadece belirli bir şarta uyarıları rapora dahil etmek için kullanılır. Bu satıra herhangi bir koşul girilmezse, dosyadaki tüm kayıtlar rapora dahil edilir.

Raporunuza bir filtre yerleştirmek için Filter kutusunu klikledığinizde, ekrana filtreleme diyalog penceresi (Query Filter) açılır. Bu pencereyi komut panelinde kullandığımız pencereden hatırlayacaksınız.

İki pencere arasındaki fark, alan isimleri panelinin üstündeki dosya ismi kutusudur. Aslında bu fark query'de kullanılan tüm pencereler için geçerli, zira biliyorsunuz query'de bir sürü dosya arasında ilişki kurabiliyoruz. Bunun dışında Query Filter da diğer filtreler gibi çalışır; alan ismi kliklenir, operatör seçilir ve sonra şart değer kutusuna yazılır veya başka bir alan seçilir. Birden fazla dosya ile çalışma yapılıyorsa, filtre komut satırında farklı dosya alanları kullanılarak da filtre oluşturulabilir. Her zamanki kuralımız yine geçerli: *Kullanılacak dosyalar açık olmalı.* İstenen filtre bu pencerede belirtildikten sonra, OK ile pencereden çıkıldığında query tanımlama penceresindeki Filter satırına otomatik olarak aktanlır.

Query Filter Komut Satırı Kuralları:

KURAL 1: Herhangi iki dosyayı birbirine bağlarken kullanılan alanların dosyalardaki kayıt tanımlamalarında uyumluluk olmalıdır. Alan isimlerinin aynı olması gerekmez. Alan isimlerinin de aynı olduğu durumlarda da herhangi bir dorun çıkmaz; zira Superbase seçilen alanın sonuna alanın seçildiği dosya ismini otomatik olarak ekler. Alanlara girilen bilgiler dosyalarda aynı olmalıdır ki anlamlı çıktılar alınabilsin. Örneğin iki dosya arasında numara sırasına göre bir bağlantı kuruluyorsa, her iki dosyada aynı numarada adres ise aynı kişi, stok ise aynı mal vs. bulunmalıdır.

MÜŞTERİ NO.ALACAKLAR = MÜŞTERİ NO.ADRESLER

KURAL 2: Dosyalan bağlarken OR operatörü kesinlikle kullanılmaz.

SIRA NO.Adresler = MÜŞTERİ NO.-MÜŞTERİLER OR SIRA NO.Adresler = REFERANS.MÜŞTERİLER

Böyle bir filtre satın mümkün değildir.

KURAL 3: Dosyalan bağlamada kullanılacak alanlar arasına EŞİTTİR işareti konularak belirtilir.

KURAL 4: Bağlanacak dosya ifadelerinin tamamı filtre komut satırının başlangıcına yerleştirilir.

KURAL 5: Komut satırında bir OR ifadesi kullanmak istiyorsanız, parantezler içine almalısınız:

(STOK KODU = "Kalem 001" OR STOK KODU = "Kalem 01")

KURAL 6: Filtre ifadeleri öncelik derecesine göre yüksekten alçağa doğru sıralanmalıdırlar.

SIRA NO.Adresler = REF NO.Stoklar AND Şehir LIKE "İstanbul" AND Miktar = 1000 And (Bakiye => 500000 OR Bakiye <= 10000000)

Query Order:

Diğer bir Query seçeneği olan **ORDER,** query çıktısının sıralanış koşulunu tespit etmek için kullanılır. Herhangi bir düzen verilmezse, Superbase kayıtlan disketten okuduğu sıraya göre dökecektir ve bu durumda çıkışta alfabetik veya indexli sıra olmaması problemi olacaktır. Bunu çözmenin en kolay yolu da query order ile sıralanış kuralını koymaktır. Hatta bu yolla yaratılan yeni bir database dosyası işlem hızını oldukça artırır.

Dosya için herhangi bir index tanımlanmayacaksa, Order satın boş bırakılır. Yeni bir index tanımlanacağı zaman ise, Order kutusu kliklenerek Query Order diyalog penceresinden istenen sıralama alanlan burada belirtilir.

Query Order diyalog penceresi, sıralama

sin bir dosyadan alanlar seçmenize ve bu alan bilgilerinin büyükten küçüğe mi, yoksa küçükten büyüğe mi sıralanacağını belirlemenize izin verir.

Query Order penceresinde, açık olan dosyaların herhangi birinden sıralama alanını seçebilirsiniz. İsterseniz işlem adımlarını sıralayalım:

1. Alan ismini klikleyin.
2. Büyükten küçüğe sıralama için **"Descending",** küçükten büyüğe sıralama için Ascending" kutularından birini seçin.
3. Gerekiyorsa diğer alanlar için tekrarlayın.

Sıralama için tanımlı uzunluk her alan için 15 karakterdir. Harfin büyük ya da küçük olması arasında bir değişiklik yoktur. Penceredeki & Lenght kutusu ile tanımlı uzunluğu değiştirebilirsiniz.

Query order için boş belleğe sahip olmanız gerekir. Çünkü Superbase kayıtlan okuyarak istenen tanıma uygun olarak sıralayacak belleğe ihtiyaç duyacaktır.

Sıralama alanını tek dosyadan seçtiyseniz işiniz kolay, Superbase dosyanın kendisini etkilemeden işlemi yapacaktır. Sıralama için sadece bir tek index belirttiyseniz, Superbase datayı bulduğu anda listeler. Ancak birçok dosya içeren bir Order belirlediyseniz, Superbase'in query çıktısı üretmeden önce geçici bir dosya yaratması için beklemeniz gerekebilir. Geçici dosyalar "sb.tmp" ve "sb.srt" isimleri ile belirtilir. Bu nedenle program bir süre kendi işi için çalışır ve tanımlamalara uygun olarak dataları yeni dosya içine yerleştirir. Sonra da ürettiği çıktıyı listeler.

Query Order ayarlaması bittikten sonra, OK düğmesi kliklenerek çıkıldığında, komut satın query tanımlama penceresindeki Order satınna yazılacaktır.

QUERY ÇIKTISININ HEDEFLERİ

Query tanımlama diyalog penceresinin altında bulunan 3 çıkış hedefi kutusundan sözetmiştik. Diğer taraftaki üç çıkış kutusundan OK hedefi doğrudan ekran olarak seçer ve kayıtlan ekrana listeler. Diğer kutular ise şunlar:

Print: Çıkışı doğrudan printer'a gönderir.

Disk: Query çıktısını içeren bir ASCII disket dosyası yaratır, bu dosya herhangi bir text programından yüklenebilir, editlenebilir ve yazıcıdan döktürülebilir. Disk'i seçtiğinizde, Superbase dosyayı kaydetmek için sizden isim sorar.

File: Query Fields satırında belirtilen alanlar ve/veya formüllerden meydana gelen bir dosya tanımı ile ".sbf" uzantılı yeni bir Superbase dosyası yaratır. Yeni dosya, orjinal dosyanın ilk alan bilgisine göre indexlenir. Çıkış için bir index alanı seçilmemişse, çıkıştaki ilk alan seçilir. Superbase query'deki hiçbir format ve rapor elemanını dikkate almaz. Türemiş kolonlara yeni alanlar olarak bakılır, ancak mutlaka Heading ile geçerli alan isimleri vermelisiniz. File kutusuna kliklediğinizde, Superbase size yeni dosya ismini sorar.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.....

AMIGA

HARDWARE DERSANESİ

LÜTFİ BİRSES

Merhaba Sevgili Amiga'cılar...Bu ay dersanemizde, daha önceki yazı dizilerimizde adına sıkça rastladığınız BOOLE CEBRİ'ni ve bu cebrin lojik devrelerle olan ilişkilerini çeşitli örneklemelerle açıklayacağız.

BOOLE CEBRİ

Boole cebri, digital lojik devrelerin daha anlaşılabilir hale gelmesi için hazırlanmış özel bir dildir. Yani lojik devrelerin ifade edilmesinin, analiz edilmesinin ve tasarlanmasının matematiksel yöntemidir. Boole cebri birçok bakımdan klasik matematiğe benzer, daha basittir ve birkaç farklı kuralı vardır. Öğrenilmesi kolay ve biz hardware'ciler için son derece yararlı bir cebirdir. Öyle ise digital devreleri tam olarak anlayıp uygulayabilmemiz için, Boole Cebri'ni iyi öğrenmemiz gerekmektedir. Bu bölümde Boole Cebri'nin nasıl kulanıldığını, doğruluk tablolarının lojik devre tasarımında ve analizinde bizlere nasıl yardımcı olduğunu öğreneceğiz. Ayrıca pratik lojik devreler için entegre lojik devre elemanlarının nasıl seçilip birlikte çalıştırıldıkları Üzerinde duracağız.

BOOLE CEBRİ VE LOJİK DEVRELERE UYGULANMASI:

* Boole Cebri iki değerli fonksiyonlar için kullanılmak üzere geliştirilmiş bir matematik sistemidir. Boole Cebri sayesinde basit olsun karmaşık olsun çeşitli lojik fonksiyonlar alışılagelmiş matematiksel biçimde ifade edilebilir. Bu matematik sistemi, digital devrelerin anlaşılmasında ve tasarlanmalarında büyük kolaylıklar sağlarlar.

* Lojik fonksiyonların matematiksel olarak ifade edilmeleri sayesinde digital devrelerin analiz edilmeleri ve nasıl çalıştıklarının anlaşılması alışılagelmiş yöntemlerle sağlanmış olur. Boole Cebri'nin esas uygulaması en basit, en ucuz, en verimli lojik devre tasarımında kullanılmasıdır.

* Bugün kullanılmakta olan pek çok digital cihaz entegrelerle yapılmıştır. Tasarımda ise Boole Cebri kullanılmaktadır. Modern elektronik cihazların yapımında entegrelerin kullanılması, Boole Cebri'ne olan ihtiyacı bir miktar azaltmıştır. İlk zamanlar digital sistem tasarlayacak mühendis veya teknisyenler yalnız lojik fonksiyonları değil, bunları sağlayacak devreleri de tasarlamak zorunda idi ve Boole Cebri bu işler için bir numaralı araç idi.

* Digital devre tasarımcıları ve kullanıcıları devrelerin analiz edilmesinde, lojik ifadelerin çıkarılmasında Boole Cebri'ni çok değerli bir kaynak olarak kullanırlar. Tasarım için yapılacak tek iş uygulama için gerekli fonksiyonları sağlayacak entegrelerin seçilmesi ve kullanılmasıdır. Boole Cebri lojik fonksiyonları basitleştirmek ve verimli tasarımlar yapmak için de kullanılır. Bununla beraber en büyük yararları digital lojik devrelerin analizlerinde ve lojik ifadelerin çıkarılmasında görülür.

* Boole ifadeleri lojik devrelerin çıkışlarının girişlerine olan bağımlılıklarını gösteren eşitliklerdir. Lojik devre giriş ve çıkışları harf, harf-rakam kombinezonu, kısa kelimeler veya mnemonik denen kısaltmalar ile ifade edilirler.

* Bir VE kapısında bütün giriş değişkenleri lojik 1 değerinde ise, çıkış lojik l'dir. Girişlerden en az biri 0 değerinde ise lojik 0 olur.

*Şekilde gösterilen VE kapısında girişler A ve B, çıkış C'dir. C çıkışı, A ve B girişleri cinsinden ifade edilmiştir. A, B arasındaki nokta VE işlemini gösterir. Çıkış ifadesi C=A.B olarak okunur. Çıkış ve girişlerin lojik 0 ve 1 durumlarını alan iki değerli sinyaller oldukları akıldan çıkarılmamalıdır.

* Çoğu zaman Boole ifadelerinde değişkenler arasına VE işlemini gösteren nokta konmaz ve ifade standart cebrik çarpım şeklinde (X= CDE olarak) yazılır. VE işlemine lojik çarpım da denir.

♦Şekildeki VL=JRF.LEF.KMD.CME ifadesinde değişkenler mnemonik denen 3 harflik harf kombinezonlarıyla belirtilmiştir. Aralarındaki noktalar hem VE işlemini göstermekte hem de birbirlerinden ayırt edilebilmelerinde yardımcı olmaktadır. Bu durumda ifade VL = (JRF) (LEF) (KMD) (CME) şeklinde de yazılabilir.

♦Bir başka lojik fonksiyon da çevirme işlemidir. Çevirici bir devre girişi B ise Z çıkışı için lojik ifademiz Z=B şeklinde olacaktır.

♦Çevirici (INVERTER) çıkışı girişin tümleyenidir. Değişken ismi üzerine çizgi konularak belirtilir. B terimi (B değil) olarak okunur. DEĞİL lojik çevirmeyi gösterir.

♦Diğer bir lojik fonksiyon VEYA işlemidir. Bir VEYA kapısında çıkışın 1 olması için girişlerden en az biri 1 olmalıdır.

* Şeklimiz bir VEYA kapısı ve çıkış ifadesini göstermektedir. İfadede değişkenler arasındaki + işareti VEYA işlemini gösterir. VEYA işlemine lojik toplam da denir.

* Bazı basit digital kontroller tek bir lojik kapı elemanı ile sağlanabilirken, çoğu zaman gerekli karar verici bir fonksiyon yerine getirmek için çok sayıda lojik kapıya ihtiyaç duyulur. İki veya daha fazla lojik elemanın biraraya gelmesiyle kombinezonsal devreler ortaya çıkar. Kombinezonsal bir devrenin genellikle birden fazla fonksiyonu bulunur. Çıkış, devrenin yerine getireceği fonksiyona bağlı olarak tek veya birden fazla olabilir.

* Çok sayıda VE, VEYA, DEĞİL kapılarının herhangi bir şekilde biraraya gelmesiyle oluşturulmuş devrelere kombinezonsal devreler denir. Digital cihazlarda kullanılan pekçok kombinezonsal lojik devre vardır. Temel olarak iki şekilde olurlar: Toplamların çarpımı veya çarpımların toplamı. Burada toplama terimi VEYA, çarpma terimi VE işlemi için kullanılmaktadır.

* Karar verme fonksiyonları için yazılan Boole ifadeleri çoğunlukla çarpımların toplamı biçimindedir. Örneğin X = A.B + C.D.Egibi.

Şekilde bu lojik fonksiyonu yerine getirecek lojik devre görülmektedir.

1 no'lu VE kapısı A, B çarpımını, 2 no'lu VE kapısı C, D, E çarpımını oluşturur. Bu çarpımlar çıkışı oluşturmak üzere 3 no'lu VEYA kapısı ile toplanır. Bu ise, çarpımların toplamı deyimini açıklamaktadır.

* QT = PJ.W + HV.LM + GND.C.F ifadesi, çarpımların toplamı biçimindedir. Terimler, sonunda toplanmak üzere değişkenlerin birbiri ile çarpılması ile oluşturulmuştur. Aşağıdaki şekil bu fonksiyonu gösterir. İncelerseniz, VE kapılarına girilmekte, VEYA kapısından çıkış alınmakta olduğunu görürsünüz.

Boole ifadelerinin diğer bir şekli de çarpılan toplamlar şeklindedir. L=(M+N)(P+Q) ifadesinde, ilk kapı devresinde M ile N, ikinci kapı devresinde P ile Q toplanır ve lojik çarpımı oluşturmak için üçüncü kapı devresine giderler. Aşağıdaki şekilde de göreceğiniz gibi, bu tip düzenlemelerde VEYA kapılarına girilir, VE kapısından çıkış alınır.

* Verilmiş bir devreye ait lojik ifadeyi yazmak için; önce girişlerden başlayarak her kapının ifadesi yazılır, çıkışa doğru ilerlenerek tüm lojik devre oluşturulur.

Aşağıdaki devrenin sembollerine bakarak kapı devrelerinin fonksiyonlarını kullanalım ve ifadesini yazalım:

Önce VE kapıları çıkışları yazılır, bun-

lar VEYA kapısına girdiğine göre ifade: F=A~BC+DE olur.

* Çarpımların toplamı şeklindeki devrelerde girişteki VE kapıları çıkıştaki VEYA kapısı ile toplanacak çarpımları oluştururlar.

* Verilen bir ifadeye karşı düşen lojik devreyi çizerken önce çıkış kapısı belirlenir. İfade, çarpımların toplamı şeklinde ise, çıkış kapısı VEYA olacaktır.

* Lojik devre çizilirken, çıkıştan başlanır. Örneğin K=LM+CE ifadesini ele alalım. İfadede toplam terimler bulunduğundan çıkışta lojik toplama yapan VEYA kapısı kullanılacak ve bu kapının girişleri (LM) ve (ÇE) olacaktır. Şekilde görüldüğü gibi bunlar VE kapılan ile elde edilirler.

* SH=(CLK+T5)ENB ifadesi için çizilecek devrede, çıkış lojik çarpma yapan VE devresi olacaktır. Bu kapının girişlerinden biri, toplama yapacak olan VEYA devresi olmalıdır:

* Aşağıdaki şekilde yine toplanan çarpımlar şeklinde bir ifadeye karşı düşen lojik devre görülmektedir. Zaman zaman bazı değişkenler birden fazla girişe uygulanmış olabilirler. Örneğimizde, ADD ve SUB değişkenleri birden fazla girişe uygulanmışlardır.

Buraya kadar incelediğimiz lojik devreler iki kademelidirler. Bir kademede VE, diğer kademede ise VEYA kapıları kullanılmıştır. Daha karmaşık lojik devrelerde kademe sayısı daha fazla olabilir.

* Aşağıdaki devrede, toplamların çarpımı ve çarpımların toplamı şekilleri birlikte kullanılmıştır. Giriş sinyalleri çıkışa ulaşana kadar üç kapıdan geçmektedir. 5 numaralı kapının C girişi de iki kapıdan geçiyor. Yani burada devre 3 kapıdan geçmektedir, devre üç kademelidir.

Hoşçakalın.

AMIGA BALTASI

* SHADOW OF THE BEAST II

'F tuşlanyla, topladığınız eşyalara ulaşabilirsiniz (Fİ, F4 arası). İlkönce elinizde olan silah Fİ 'dedir. Daha sonra alacaklarınız ise sırayla F2, F3 ve F4'e yerleşir. ⁴A' tuşuyla da çevredeki zeki canlılarla konuşabilirsiniz.

Köprüye gitmeden önce. mutlaka yukarılardan baltayı alın. Köprüye ulaştığınızda, uyuyan muhafıza gelmeden önce F tuşlarıyla baltayı seçin. Köprüde uyuyan muhafızın görüş alanına girmeden en az iki kere balta fırlatın. Daha sonra ne yaparsanız yapın, ona yetişemezsiniz. Bunun için, muhafız baltaların çarpmasıyla uyanıp kaçmaya başlarken hiç duraksamadan onu takip edin. Önünüze aniden çıkan metal kapı kapanınca, yine birkaç balta fırlatarak kapıyı indiren nöbetçiyi ve köprüde daha önce vurduğunuz muhafızı öldürün. Şimdi hemen Fİ'e basarak tekrar ilk silahınıza dönün, çünkü baltanız sürelidir. Böylece baltanızı tümüyle harcamamış olacaksınız. Şimdi hiç vakit kaybetmeden ilk silahınızla önünüzdeki kapıyı parçalayın. Artık soldan doğru ilerleyin. Birazdan yukarı doğru bir yol göreceksiniz. Hemen yukarı doğru çıkarak sağdaki şalteri çekin ve bütün gücünüzle sola doğru koşun, karşınıza çıkan kolu iterek hemen geri dönün. Şimdi sola doğru ilerlemeye devam edin. Birazdan tek yol aşağısı olacak. Burada doğrudan aşağı atlamak yerine, büyük lambanın ipine tutunarak aşağı kayın. Aşağıda yemek yiyen muhafızları öldürdükten sonra sağdaki anahtarı alın. Şimdi tek şansınız sola gitmek. Sola doğru giderken ne yaparsanız yapın üzerinize bir kafes düşecek ve muhafızlar sizi yakalayarak bir hücreye hapsedecekler. Hücrede sizden başka bir mahkum daha var ama, size hiçbir yanıt vermiyor. Şimdi ilk silahınızla kapıyı çatlatmaya başlarken gardiyan gelip kapıyı ittiriyor ve hücreye elektrik akımı veriyor. Bunu önlemek için, F tuşuyla baltanızı seçerek gardiyanı öldürün, sonra tekrar ilk silahınıza dönerek kapıyı parçalayın. Artık özgürsünüz. Bol şanslar. Aklımdayken size birkaç uyarıda bulunayım. Türkiye'de oyunun iki versiyonu var. Biri üç disketlik olan sonsuz haklı versiyonu, diğeri iki disketlik ve normal olan versiyonu. İki disketliği oynamak kolay değil, çünkü oyun aşın zor yapılmış. Üç disketliğinse işi zor. Çünkü bazı yerlere düşünce normalde ölmeniz gerek, ama Trainer'dan dolayı ölemediğiniz için oyun orada tıkanıp kalıyor. Buralarda tek şansınız oyunu reset'leyerek yeniden yüklemek. Bazı yerlerde ise, oyun bazen bozuluyor. Mesela, lambanın ipine tutunarak aşağı indiğiniz yerde olduğu gibi. Bunun yanında oyun esnasında, balta) her zaman saklayamamanız gibi garip ve can sıkıcı olaylar da oluyor. Örneğin köprüdeki muhafızı takip ederken önünüzü kapanan kapıdan bazen aniden geçerken bazen hiç geçemeyebiliyorsunuz. Yani sizin anlayacağınız; bu oyunu sağlıklı bibiçimde oynamak istiyorsanız, ya iki disketlik ve sonsuz haklı olmayan versiyonuyla çok zor ve sıkı bir mücadele vereçeksiniz ya da üç disketlik trainer versiyonuyla bazı yerlerde kitlenmeyeceğini umarak sinirlerinize güvenip joystick 'inize sarılacaksınız. Sabırlı saatler dilerim.

* CODE NAME ICEMAN

Oyunda verilen emirlere kesinlikle uymalısınız. Emir verilmeden kendi kendinize silah sistemini aktif hale getirmeyin.

Gelecek sayıda tam çözümünü vereceğimiz Code Name Iceman'in bu sayıda denizaltı kontrol paneli şemasını veriyoruz:

OKUYUCU MEKTUPLARI

Sayın Amiga Dünyası Yetkilileri,

Derginizi ilk sayısından beri (Fiyatını biraz yüksek bulmama rağmen) takip etmekteyim. Kalitesinin düşmeyeceğini, tersine yükseleceğini umarak size başarılar diliyor ve kutluyorum.

Derginizin sayfa sayısının fiatına göre düşük olduğunu düşünüyorum. Poster, kapak gibi özel durumların dışında kağıt kalitesini biraz düşürerek, içerik/maliyet oranını arttırabilirseniz, sanırım pek çok okuyucu memnun kalacaktır.

Ben 20 yaşındayım ve Boğaziçi Üniversitesi Elektronik Mühendisliği öğrencisiyim. Hobi olarak programcılıkla uğraşıyorum. Basic ile başlayarak, başka dillere geçtim. Özellikle Amiga için en doğru dil olduğuna inandığım C-dilinde kendimi geliştirmeye çalışıyorum. Derginizde bazı programları yayınladığınızı ve 4. sayıdaki diskete dahil ettiğinizi gördüm. Elimde kendi yazdığım ve bu şekilde değerlendirilebileceğine inandığım bazı Basic ve C-programları var. Bunlar bazı basit grafik programları veya basit ama yararlı işler yapan Utility türü programlar (kendi penceresinde ASCII tablosu göstermek gibi). Böyle programları derginizde yayınlatmak veya daha karmaşıklarını ve uzunlarını disketlerinize koymak için neler yapmalıyım? Programları diskette veya kağıda basılı olarak mı göndereyim? C-programlarının kaynak kodlarını da ister misiniz (disketler için)? Ayrıca yayınlanan veya Tool-disklere konan programlar için telif hakkı veya benzeri bir ödeme yapıyormusunuz? Programcılığı teşvik için yarışmalar açmayı düşündünüz mü? Özellikle Türkçe program sayısı ve kalitesi bu sayede yükselebilir ve ihtiyaç duyulan türde programların artması mümkün olabilir.

Sorularıma ayrıntılı şekilde cevap verebilirseniz sevinirim. Size çalışmalarınızda başarılar diler, Amiga gibi mükemmel bir bilgisayarın Türkiye'de daha iyi yerleşmesi ve hakkıyla kullanılmasına yardımcı olacağınızı umarım.

BERKTAN BESTEL
İSTANBUL

=> Sayın Berktan Bestel,

İlk olarak dergimizin çıkış amacını anlamış biri olarak, bize gönderdiğiniz bu mektup için teşekkür ederiz. Elinizde işe yarayacağını düşündüğünüz ve sizin yazdığınız bir program varsa, bunu bize gönderebilirsiniz. Bu tür programlan yerimiz müsait oldukça yayınlayabiliriz. Gönderdiğiniz programların kaynak kodlarını da göndermeniz iyi olur. Ayrıca yayınlanan programlar için telif ödemesi de yapıyoruz. Program yarışması açmak için okuyucularımızdan gelen ilk istek size ait. Eğer bu gibi talepler artarsa böyle bir yarışma açmayı düşünüyoruz. Size çalışmalarınızda başarılar dileriz.

Sayın Amiga Dünyası İlgilileri,

Ben tam bir FRP hastasıyım. Fakat ne yazık ki bu türle ilgilenen fazla arkadaş (en azından ben öyle biliyorum), olmadığı içinde bazen, bazı oyunlarda çıkmaza giriyorum. Siz bir dergi olarak bünyesinde her türlü tanıtımı bulunduracağınız için belki benim bu sorunuma da yardımcı olabilirsiniz. İlk sorum Ultima 4den. Bu oyunda bir grup kurmak zorunda olduğumu biliyorum, fakat haftalardır uğraşmama rağmen bir türlü diğer grup elemanlarıyla irtibat kuramadım. İkinci sorum ise Phantasie 3 oyunundan. Bu oyunda da amacın Nikademus'u yok etmek olduğunu biliyorum, fakat onu bir türlü bulamıyorum. Bu sorularıma yardımcı olursanız sevinirim. Ayrıca benim gibi FRP türü oyunlardan hoşlanan diğer arkadaşlarla bilgi alışverişlerinde bulunmak isterim bunu bir dergi olarak organize ederseniz sevinirim.

Piyasada bir çok FRP bulunmakta. Bunların hangilerinin daha iyi ve kaliteli olduklarını yazar ve tavsiyelerde bulunursanız memnun olurum.

Betül Gürsel
Karşıyaka/İZMİR

=> Sayın Gürsel,

Bir FRP'cinin dergimize mektup yazması ve bu mektubun da, bir bayan FRP'ciden gelmesi bizi oldukça memnun etti. Türkiye'de bu tür ne yazık ki fazla bilinmemekte, fakat bunun yanında bu tür oyunları, türünün FRP olduğunu bilmeden oynayanların sayılan da oldukça fazla. Şu anda en çok satılan oyunlar, FRP türü oyunlardır. Her birinin satışı sadece Amerika'da milyonlara varan bu tür oyunlann, bu sayımızda da göreceğiniz gibi, dergimizde artık tanıtımları, tam çözümleri ve ipuçlan bulunacak. Sizin gibi bu türe ilgi duyan diğer arkadaşların sorunlarını çözebilmek için yapmanız gereken tek şey bize yazmanız, biz bu sayede size ulaşabiliriz. Gelelim sorularınıza.

Ultima 4'de diğer kişilerle irtibat kurabilmeniz ve grubunuzu oluşturabilmeniz için gerekli olan bazı şartlar ve kelimeler vardır. Bu şartların ilki, sizin şeref, onur ve cesaret puanlarınızdır. Bu puanlar diğer özellikler gibi ekranda görünmezler ve azaldıktan zaman da telafi edilemezler. Şeref ve onuru düşüren en önemli faktör, size ait olmayan eşyaları almanızdır. Kalelerde bulunan altınları almayın. Eğer bu puanlarınız yeterliyse bu kişilere doğru kelimeleri söylediğiniz zaman size katılacaklardır. Bu kelimeler de cesaret, şeref, vs kelimelerdir. Aynca ben size başka bir ipucu vereyim. Oyunda bir de balonla seyahat edilebileceğini biliyor muydunuz?

Gelelim ikinci sorunuza. Nikademus. Castle of Nikademus'da bulunmakta. Buraya da gidebilmek için ilk olarak Chambers of Chronos'a gitmeniz gerekli. Burada doğru koordinatları bulduğunuz zaman, kendinizi Castle of Light ya da Castle of Dark'ta bulacaksınız. Buradan alacağınız anahtarlar ve gem'le kendinizi Castle of Nikademus'a ışınlayabilirsiniz. Sizin de fark ettiğiniz gibi bu açıklamalar oldukça kısa oldu, bunun da sebebi yerinizin dar olması. Fakat önümüzdeki ay im oyunun tam çözümünü, haritalanyla vereceğiz.

Gelelim tavsiyelere, ilk olarak firmanın adına bakın. En kaliteli FRP'leri, Electronic Arts, SSI ve Origin yapmakta. Bu firmaların bütün oyunlarını çekinmeden alabilirsiniz. Zaten piyasada da genelde bu firmaların oyunları bulunmakta. Bu firmaların oyunlar dışında, Xenomorph, BSS Jane Saymour ve Might and Magic 2 alınabilecek oyunlar. İlgi ve alakanıza teşekkür ediyoruz.

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SİNAN POLAT

Merhaba. Bu sayımızda yeni bir makina dili programı ile yazımıza devam ediyoruz.

İkinci örnek programımızda amacımız, belli bir hafıza bölgesini başka bir yere taşıma ya da kopyalama işlemi. Makina dili programlarında sık sık kullanacağımız için, bu taşıma işlemlerini çok iyi öğrenmeniz gerekiyor.

ÖRNEK PROGRAM 2a:

```
1 START:    MOVE.L   #bufferl,A0
2           MOVE.L   #buffer2,Al
3L1:        MOVE.B   (A0),(A1)
4           ADD.L    #1,A0
5           ADD.L    #1,A1
6           CMP.L    #buffer2,A0
7           BNE      Ll
8           RTS
9 bufferl:  dc.b  1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
10 buffer2: dc.b 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

Programın yaptığı iş; bufferl diye adlandırılan ve 20 byte uzunluğundaki hafıza bölgesini, buffer2 diye adlandırılan hafıza bölgesine taşımak. 68000 işlemci ile bu tür işlemleri yapmak çok rahat. Çünkü 32 bit uzunluğundaki adres ve data registerleri ile adreslerden sayılan almak, taşınacakları adreslere koymak çok kolay. Hele 68000'in göz bebeği olan MOVE komutunun bir defada 32 bitlik bilgiyi alıp başka bir yere koyduğunu ve bu işlemi tek hareket ile yaptığını düşünürsek taşıma işleminin rahatlığını siz de anlayacaksınız.

Şimdi programımızın açıklamasına geçelim.

Örnek programımızın kodu, Start label'ı ile bufferl label'ı arasındaki hafıza bölgesinde bulunuyor.

Bufferl'den Buffer2'ye kadar olan 20 byte'lık hafıza bölgesindeki her byte'da 1 değeri bulunuyor. Ve buffer2'den itibaren 20 byte'da 0 değeri bulunuyor.

SATIRI:

START: MOVE.L #bufferl,A0

Programımızın ilk satırında bufferl değerini A0 adres registerine gönderiyoruz. Bu satırın anlamı, daha önce de anlattığımız gibi programda sık sık kullanılan hafıza adreslerini bir adres registerine gönderip rahat bir kullanım ortamı oluşturmak.

SATIR-2:

MOVE.L #buffer2,Al

İkinci satırda da birinci satırdaki gibi bir atama işlemi yapılıyor. Buffer2 değerini A1 adres registerine gönderiyoruz.

Programın birinci ve ikinci satırlarında amacımız, taşıma işlemini yapacağımız hafıza bölgelerinin başlangıçlarını temsil eden bu label'ları (bufferl ve buffer2) A0 ve Al regi sterlerin in adı ve içeriği ile kullanmak olacaktır. Ve program içindeki Ll: Label'ı ile BNE komutu arasındaki döngüde, ADD komutları ile A0 ve Al adres registerleri içeriğindeki değerleri artırıp, taşıma işinin yapılacağı yeni byte'ı tespit ediyoruz.

Aslında 68000 makina dilinde, ilk iki satırdaki komutlar yerine, gerçekten adres registerlerine atama işlemi yapan komutlar da bulunmaktadır. Örneğin LEA (Load Effective Adres) komutu gibi. Bu komutu örneğimizdeki yerine koyarsak, ilk iki satır şu şekilde de olabilir.

```
LEA
LEA   Bufferl,A0
      buffer2,Al
```

Bu iki satır örnekteki işlemi MOVE komutundan çok daha kısa sürede ve program kodu üzerinden düşünürsek, en az miktarda hafıza harcayarak yapabilirler. Size tavsiyem, adres registerlerine atama yaparken hız ve işleyiş kolaylığı bakımından bunları kullanmaktır. LEA komutunun bu programdaki değişikliklerini ve etkilerini bundan sonraki örneğimizde görebilirsiniz.

SATIR-3:

Ll: MOVE.B (A0),(A1)

Burada taşıma işleminin adımları gerçekleştiriliyor. AO adres registerinin içeriğindeki adresin gösterdiği hafıza bölgesindeki değer, Al registerinin gösterdiği hafıza bölgesine gönderiliyor. Burada Move komutu tek byte'lık taşıma işlemi yapıyor.

SATIR-4:

ADD.L #1,A0

Bu satırda, Add komutu ile A0 registerindeki sayı bir değer artırılmış oluyor.

SATIR-5:

ADD.L #1,A1

Bu satırda bir üst satır gibi, ama bu sefer A1 registerindeki değer bir artırılmış oluyor.

Son iki satırdaki amacımız ise, Ll label'ı ile Bne komutu arasındaki döngü esnasında bu satırlarda devamlı olarak A0 ve Al adres registerlerindeki sayıları bir değer artırmak ve MOVE.B (A0),(A1) satırındaki adres registerlerine yeni alınacak ve konacağı değerlerin hafıza adreslerini bildirmek.

SATIR-6:

CMP.L #buffer2,A0

Programdaki döngünün son satırı burası olmaktadır. Buffer2 değeri A0 registeri ile karşılaştırılıyor. Sonuç bir alt satırdaki Bne komutu tarafından okunacaktır.

SATIR-7:

BNE Ll

Bir üst satırdaki işlemin sonucunda buffer2 değeri adres registeri A0'da bulunan değeri aşmamışsa Ll label'ına, aşmışsa programın devamına gidecektir.

SATIR-8:

RTS

işte, döngülerin sonu olan satır. Rts komutu ile programdan çıkıyoruz.

İşlemci, programda satırlar okurken şu mantıkla ilerleme kaydetmiştir.

I - İlk iki satırda A0 ve Al registerlerine bufferl ve buffer2 değerlerinin atamasını yapmıştır.

II - Alınacak byte'ın bulunduğu hafıza bölgesini gösteren değer yeri olan A0 ve konacak byte'ın hafıza değerini gösteren Al registerlerini, MOVE komutunu kullanarak ilk byte'ın taşımasını yapmış oluruz.

III - Add komutları ile her iki adres registerindeki adreslerin değerlerini birer basamak artırarak yeni taşınacak byte'ın bulunduğu hafıza adresini oluşturur.

IV - Bu değerlerin buffer2 yani bufferl-'in sonunu bildirip bildirmediğini kontrol ederiz.

V - Bne'ye geldiğimizde, Cmp komutunun sonucuna göre hareket ediliyor. Değer belirtilen sınırı geçmişse programa devam ediliyor, eğer geçmemişse Ll label'ına atlanıp devam ediliyor.

VI - Ve Ll-BNE döngüsünü 20 defa tekrarladıktan sonra sonuçta RTS'ye gelinip programdan çıkılıyor.

Sonuçta bufferl'de bulunan 20 adet 01 değerini almış olan byte buffer2'ye taşınmış oluyor.

Şimdi bu programı, yukarıda satırları açıklarken bir kısmına değindiğim değişikliklerle yeniden yazalım. Böylece programımız daha hızlı çalışacağı gibi, hafıza-

da az yer kaplayacak. Amacımız; sonuçta en iyi ve kaliteli makina kodunu oluşturmak.

ÖRNEK PROGRAM 2b:

```
1 START:    LEA          bufferl.A0
2           LEA          buffer2.A 1
3           MOVE.B       (A0)+.(A1)+
4           CMP.L        #buffer2.A0
5           BNE          Ll
6           RTS
7 buffer1:  dc.b  1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
8 buffer2:  dc.b  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

işte sonuç; program sekiz satırdan altı satıra indi. Ve en önemlisi 5 satırdan oluşan ve zaman alan döngü, yeni örnekte üç satıra indi ve programa ortalama %50 işleyiş hızı kazandırıldı. Şimdi ilk örneğimiz ile yenisi arasındaki değişikliklerden söz edelim.

Yeni programda 1. ve 2. satırlar ilki ile aynı işlemi yapıyor. Fakat yukarıda da anlattığımız gibi Lea komutu ile bu işi daha hızlı yapıyoruz. Ve bu iki satırda gereksiz yere koca iki Move komutunu kullanmak yerine bu iş için hazırlanmış Lea komutlarını görevlendiriyoruz.

İşte yeni programda farklı bir komut kullanımı:

MOVE.B (A0)+,(A1)+

Şimdi örneğimize şöyle bir bakın. İlk programa göre hangi satırları kaldırmışız?

İkinci örnekte olmayan komutlar. Add komutları. Burada döngü içerisindeki Add komutlarının yaptığı işi MOVE komutunun üzerine, adres registeri ibarelerin sonuna + işaretini koyarak yapmaktayız.

MOVE komutu burada işleme girmeden önce AO ve Al adres registerlerindeki değer, komutun icrasından sonra birer basamak artırılmış oluyor. Yani ilk örnekte olduğu gibi "Taşı sonra Artır" ifadesi yerine "Taşı-Artır" ifadesini kullanmış oluyoruz. Tabii böyle kullanım ile bu döngü içerisindeki ADD komutların gereksizliği hemen ortaya çıkıyor.

Peki örneğimizi gayet güzel kısalttık da, daha başka şeyler yapılamaz mı acaba? Tabii ki yapılabilir. Ll ve BNE arasındaki 20 defa gerçekleşen döngüyü Yüce MOVE komutu ile 4 defada gerçekleştirebiliriz. Nasıl mı? İşte şöyle...

Programda taşıma işlemini yapan Move komutu tek tek byteları alıp yeni yerine koyuyordu. Ama ne gerek var bu işi tek tek yapmaya? Bildiğiniz gibi Move komutunun BYTE modundan başka WORD ve LONGNWORD modları bulunmaktadır. Yani Örneğimizdeki Move komutunu WORD modunda kullanarak 10 defada ve LONGWORD modunda kullanarak ise 4 defada taşıma işlemini gerçekleştirebiliri/. Yani satır değişikliklerini yapınca programımız şu şekilde olacaktır.

ÖRNEK PROGRAM 2c :

```
1 START:    LEA          bufferl.A0
2           LEA          buffer2.Al
3 L1:       MOVE.L       (A0)+,(A1)+
4           CMP.L        #buffer2,A0
5           BNE          Ll
6           RTS
7 buffer1:  dc.b  1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
8 buffer2:  dc.b  0.0.0.0.0.0,0,0,0,0.0.0, 0,0,0,0, 0.0.0
```

Evet. Programın kapladığı hafıza alanında bir değişiklik olmadı. Fakat hızında 4 kat değişiklik oldu. Program 20 byte'ı komutun BYTE modunda 20 defada taşıyacakken, LONGWORD modunda 4 defada taşıyacaktır.

Yalnız bu kullanımlar sırasında birkaç noktaya dikkat edilmesi gerekir. Örneğin ben taşınacak değerlerin 20 byte uzunluğunda olduğunu bildiğimden A0'ın dörder defa katlanarak buffer2 değerine ulaşacağını tamsayı olarak hesapladım. Fakat taşınacak bilgi 10, 20, 30 gibi dördün katları olmayabilirdi. O zaman bu örnekteki döngü hiç bir zaman buffer2 değerine eşit olamaz ve BNE komutu da buffer2 değerini hiçbir şekilde yakalayamazdı. Tabii bu gibi durumlarda, BNE komutu yerine Branch Greater Than (BGT) kullanarak sayının buffer2 değerine eşit olup olmadığını değil, buffer2 değerini geçip geçmediğini kontrol ettiririz.

Evet. şu ana kadar programı maksimum kısaluk ve elimizden geldiği kadar hıza kazandırdık ve döngü sayısını en aza indirgemiş olduk. Şimdi örneğimizin yapısında topluca bir değişikliğe yani devrime ne dersiniz.

ÖRNEK PROGRAM 2d :

```
1 START:    LEA          bufferl.A0
2           LEA          buffer2.A1
3           MOVE.L       #20.D0
4 L1:       MOVE.B       (A0)+,(A1)+
5           DBF          D0.L1
6           RTS
7 buffer1   1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
8 buffer2:  dc.b  0,0,0,0,0,0,0,0.0,0,0,0,0,0,0,0.0.0
```

Basic'deki FOR NEXTdöngüsünü he

pinizin bildiğine eminim. İşte size Assembler'da yeni bir komut ve FOR NEXT döngüsü:

DBF komutu aslında DBcc komut dizisinin bir parçasıdır. Yaptığı işi BNE komutuna benzetebilirsiniz. DBcc komutunu kısaca anlatmak gerekirse, parametresinde belirtilen registerleri kontrol eder, değerlerini değiştirir ve sonucuna göre dallanma yapar.

Örnekte ise DBcc komutunun bir kolu olan False'i DBF modunda kullanıyoruz. Daha önce döngünün sayısını D0 data registerine yazıyoruz. İşlemci, bir dbf komutu üzerinden geçerken her defasında D0'ı bir azaltır ve 0'a ulaşıncaya kadar döngüyü devam ettirir.

DBcc komut dizisindeki komutlar parametre olarak Bcc'dekilere benzerler. Fakat işlemleri birbirlerinin zıt şeklidir. Örneğin BEQ komutu işlemin sonucu eşit ise dallanma yaparken, DBEQ işlemin sonucu eşit değilse dallanma yapar. Veya BNE komutu işlemin sonucu eşit değilse dallanma yaparken, DBNE komutu ise işlemin sonucu eşit ise dallanma yapar. Tabii DBcc komutları, CMP komutunun yaptığı gibi aynı anda registerleri kontrol edebilir ve sonucunu değerlendirip dallanmayı gerçekleştirirler.

Programımızda yapısal değişikleri de yaptıktan sonra, yine hız ile alakalı bir değişiklikten söz etmek istiyorum. Nasıl yukarıda döngüleri azaltmak için Move komutunun LONGWORD modunu kullanıyorsak aynı şekilde bu döngüde de LONGWORD modunu kullanıp işlemleri 4 kat hızlandırabiliriz.

ÖRNEK PROGRAM 2e:

```
1 START:    LEA          bufferl,A0
2           LEA          buffer2,Al
3           MOVE.L       #4,D0
4L1:        MOVE.L       (A0)+,(A1)+
5           DBF          D0,L1
6           RTS
7 bufferl:  dc.b  1,1,1,1,1,1,1,1,1,1.1.1,1,1,1,1,1,1,1,1
8 buffer2:  dc.b  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

Döngünün sayısını belirten D0 data registerini 4 kodlayıp, taşımayı yapan Move komutunu Longword kullanınca,0 dörder dörder bütün değerleri 4 turda kopyalayabiliriz.

Gelecek sayıda yeni bir programın anlatımına geçeceğiz. Makina dili bilginizin temelini oluşturacak bu örnek programların işleyişlerini çok iyi kavramaksınız. Gelecekte yüzlerce satırdan oluşan programları yazarken sürat ve akıcılık, bir o kadar da hatasız yazım ve kodlama, temel komutların beyninize çok iyi yerleşmesinden sonra oluşacaktır. İleride gerçek anlamda makina kodu programlaması yaparken karşılaşacağınız bir problemi makina dilinde yazmak için değil, çözmek için uğraşmalısınız.

AMIGA DOST

CLI kursumuza tüm hızımızla devam ediyoruz. Ancak her zaman olduğu gibi komutlara geçmeden önce değişik bir konuyu ele alacağım. Bu bahsedeceğim konulardan ilki, Amiga'nın bellek haritası.

Amiga'nın içindeki Motorola 68000 mikroişlemcisi bilgisayarın beyni durumundadır ve bilgisayarın yaptığı işlemlerin hemen hemen tümünü kontrol eder. Bilgisayarın RAM ya da rastgele erişimli belleğini içeren RAM ciplerinin içeriği MC68000 tarafından gösterilir ve değiştirilir. Bunun yanında Kickstart adıyla bilinen ROM ve Fat Agnus, Denişe gibi custom ciplerini kontrol eden siciller, MC68000 içinde yer alır. İnsan beyninde, görme, koku alma gibi duyumlar ve hafıza gibi bilgilerin, beynin farklı yerlerinde saklanıp kontrol edilmesine benzer biçimde 68000 işlemci yukarıda bahsedilen bilgileri 16MB (16,777,216bayt) genişliğinde bir alanda, ayrı bölgeler halinde saklar. Bellek haritası olarak bilinen ve 16'lık sayı tabanında gösterilen bu yerleşim, aşağıdaki gibidir.

$000000-$0FFFFF	1MB ÇİP RAM
$ 100000-$ 1FFFFF	1 MB AYRILMIŞ
$200000-$9FFFFF	8MB FAST RAM
$A00000-$BEFFFF	960K AYRILMIŞ
$BF0000-$BFFFFF	64K CIA CİPLERİNİN SİCİLLERİ
$C00000-$DFFFFF	2MB EK (EXPANSION) RAM, PİLLİ SAAT BELLEĞİ VE CUSTOM CİPLERİNİN SİCİLLERİ
$E00000-$E7FFFF	512K AYRILMIŞ
$E80000-$EFFFFF	IMB OTOKONFİGÜRASYON ALANI
$F00000-$FBFFFF	768K AYRILMIŞ
$FC0000-$FFFFFF	256K SİSTEM (KICKSTART) ROM

Amiga'nın bellek haritasıyla insan beyni arasında bir benzerlik daha var. Bu da aynı beynimizin tamamını kullandığımız gibi Amiga'nın tüm adreslerinin kullanılmaması. Yukarıda 'aynlmış' olarak belirttiğimiz yerler Commodore'un gelecekte Amiga'ya yapacağı ilaveler için boş bırakılmış.

Amiga'da iki tip RAM mevcut. Birinci tip olan ve $000000-$0FFFFF adresleri arasında yer alan çip RAM, bu adı Amiga'nın custom ciplerinin kullanabildiği bellek olmasından dolayı alıyor. Grafik ve örneklenmiş seslerle ilgili bilgiler burada saklanmakta. Aynca, Amiga'ya bağlı bir ek sürücü de 22K çip RAM kullanır. Çip RAM'in yeni Amiga'larda bile en fazla 1MB genişliğinde olması ve yukarıda bahsettiğimiz önemli amaçlar için kullanılıyor olması, onu önemli hale getiriyor.

İkinci tip RAM olan ve $200000-$9FFFFF adresleri arasındaki 8MB'lık bölgede yeralan fast RAM ise, sadece MC68000 tarafından kullanılır. Böylece, çip RAM'da olduğu gibi MC68000, RAM'ı kullanmak için custom ciplerinin işinin bitmesini beklemek zorunda kalmaz ve bu yüzden bu RAM'a fast yani hızlı adı verilir. Bu arada $100000-$ İFFFFF arasında kalan 1MB'lık bölgenin önceki 1MB'lık bölgeye eklenerek 2MB çip RAM'a erişebilen ECS (geliştirilmiş custom çip seti) cipleri tarafından kullanılması bekleniyor. Bu durumda Amiga daha yüksek çözünürlükleri ve Workbench 2.0'ı gerektiği gibi gösterip çalıştırabilecek. Emektar Amiga 1000'de çip RAM'ın sadece 256K (ek RAM karovla 512K). ilk çıkan 500 ve 2000'lerde de 512K ile sınırlı olduğunu belirtelim.

SC00000-SDFFFFF bölgesinin 1.5 MB-'lık kısmı Amiga'nın alana takılan ek RAM kartları için ayrılmış. Kalan 512 K'lık bölgede ise pilli saatin belleği ve custom ciplerinin sicilleri (register) bulunuyor. Amiga'da bilgisayar kapatıldığı zaman silinmeyen tek virüs olan saat virüsü, belleğin saat hafıza için ayrılmış olan bölümünde barınıyor.

Amiga'nın bellek konfigürasyonu şimdilik böyle. Gelecekte yeni nesil mikroişlemcilerin kullanılmasıyla, bu konfigürasyonun çok daha kapsamlı hale geleceğini söyleyerek şimdi başka bir konuya geçelim.

Amiga'nın multitasking bir bilgisayar olduğunu muhtemelen duymuşsunuzdur. Bir insanın yolda yürürken çiklet çiğneyebilmesi veya araba kullanırken sigara yakabilmesi gibi, Amiga da belli işlemleri aynı anda yapabilir. CLI'yi kullanırken Amiga'nın multitasking özelliklerinden nasıl yararlanabileceğinizden bahsedelim. Her ne kadar, Amiga multitasking bir bilgisayar olsa da, iyi yazılmamış ve test edilmemiş programlar multitasking ortamda çalıştırılmaya kalkıldığında Amiga'yı crash ettirirler yani kilitlenmesine sebep olurlar. Eğer 'Software Error' ve 'Guru Medidation' mesajlarından sık sık başınız ağrıyor ve değerli bilgilerinizi hiç ummadığınız bir anda kaybediyorsanız, buna karşı alabileceğiniz önlemler var. CLI'de çalışırken kullandığınız bir komut, hata mesajlarından birini veriyor olabilir. Buna karşılık NEWCLI komutuyla açacağınız yeni bir CLI penceresi sigortanız olacaktır. CANCEL'ı seçip bilgisayarı resetlemeden önce, diğer CLI penceresine klikleyip o pencereye geçerek normal şartlara dönebilirsiniz. Tabii, herhalde ilk yapacağınız işlem bellekteki değerli bilgileri ve dosyalan diskete kaydetmek olacaktır. Bunun için sürücüye boş ve formatlı bir disket koyup COPY RAM: DF0: ALL komutunu verebilirsiniz.

Amiga'nın multitasking yeteneklerini tam anlamıyla kullanıp aynı anda birden fazla program çalıştırıyorsanız, şu noktalara dikkat edin.

- Programlar çalışırken bir Workbench penceresini ve bunun üzerinde CLI veya SHELL'i hazır bulundurun. Bazı programlar bellek kazanmak amacıyla Workbench ekranını kapatabilirler. Bu durumda programın içinden Workbench'i açmak için gerekli seçeneği işaretleyin.
- Şüpheli programlan mümkün olduğu kadar RUN komutuyla yükleyip çalıştırın.

Sonuçta herhangi bir program hata mesajı verecek olursa CLI'nin bulunduğu pencereye geçerek başka bir task ile çalışmaya devam edebilirsiniz.

Amiga'nın multitasking kullanımına bir örnek olarak, kendime ait bir yöntemi gösterebilirim. Her ay okumakta olduğunuz bu sütunları gözde kelime işlem programımla Amiga'da yazarken, istediğim zaman arkada duran Workbench penceresinden CLI'yi başlatıp aşağıda kullanımlarını açıkladığım komutların örneklerini çalıştırıp test ediyorum. Bu arada ek sürücüde bir disket formatlayıp daha önceden yazdığım başka bir yazıyı bu diskete kaydetmek istersem, şu komutları yazıyorum:

```
1 > format df1: (return)
copy df0:dosya to df1: (return)
```

Komutlan yazdıktan sonra istediğim zaman Amiga-N tuşlarıyla kelime işlem programına geri dönüp yazımı yazmaya devam edebiliyorum. Böyle mükemmel bir çalışma ortamı sağladığı için Amiga'ya bayılıyorum.

KOMUTLAR

FILENOTE

Format: Filenote [file] Dosya-adı COMMENT] Not

Filenote komutuyla dosyalara 80 karakter uzunluğunda özel notlar veya görüşler yazabilirsiniz. Bu notlar daha sonra list komutuyla okunabilir. Eğer filenote'u olan bir dosyayı COPY komutuyla kopyalarsanız, dosya kopyalanırken filenote kopyalanmaz.

Örnek:

1> filenote c/list "bu komut filenote'ları gösterir."

GETENV

Format: Getenv ad

Getenv komutu, ortam değişkeninin değerini bulmak için kullanılır. Ortam değişkenleri ENV: handler'ı içinde saklanacaktır, ancak şimdilik bu handler mevcut olmadığından RAM diskte boş bir directory ENV: handler olarak gösterilmekte. Bu handler olmadan komut da çalışmıyor.

ICONX

Format: Iconx

Iconx komutu, script dosyalarını Workbench'ten çalıştırmanızı sağlar. Burada yapılan işlemler şöyledir: Önce script dosyasını yazıp diskete kaydedin. Herhangi bir ikon editör programı ile (Extras 1.3'te bir tane mevcut) bir tool ikonu hazırlayıp bu ikona script dosyasının adını verin. Daha sonra yeni hazırladığınız ikona bir kere klik edin. Workbench'in Project menüsünden Info'yu seçin ve burada DEFAULT TOOL'u C:ICONX yapın. Bu ayarlamayı SAVE seçeneğiyle diskete kaydettikten sonra, ikonun üzerine çift klik yaparak script dosyasını çalıştırabilirsiniz.

Iconx ile çalıştınlan bir ikonu klikliediğinizde iconx komutu sizi ikonun içinde bulunduğu directory'ye geçirir. Bu işlem için de CD komutuna gerek duyar. Bu nedenle C directory'sinde C komutunun yanısıra CD komutunun bulunmasına dikkat edin.

Info içindeki tool types satırına script dosyası çalıştırıldığında açılan pencerenin adını ve boyutlarını belirtebilirsiniz. Bunun için yazılacak komut:

```
CON: 1/10/640/100/script
```

eklindedir. Komutta ilk iki rakam pencerenin X, takip eden iki rakam ise Y değerlerini tespit eder. script kısmına pencerenin ismini verebilirsiniz.

IF

Format: If [NOT] [WARN] [ERROR] [FAİL] yazı dizisi EQ/GT/GE yazı dizisi [VAL] [EXITS dosya]

If komutu, script dosyalan içinde koşullu durumlan yakalamak için kullanılır.

If komutu işlem konduğunda ENDIF veya ELSE komutuna kadar olan tüm komutlan etkiler. NOT seçeneği koşulun uymadığı durumları, WARN seçeneği koşulun kullanıldığının belirtildiği durumları, ERROR hatanın bulunduğu durumları ve FAİL, herhenbi bir işlemin yapılamadığı durumları belirtir. VVorkbench 1.3 versiyonunda eklenen EQ (eşit), GT (büyüktür) ve GE (büyüktür veya eşittir) seçenekleriyle yazı karakter karşılaştırmaları yapabilirsiniz. Sayısal karşılaştırmalar için VAL seçeneği kullanılır. Aşağıdaki programda örnel bir IF kullanımı gösterilmiştir:

```
echo "DF1 BAĞLI MI ACABA?"
assign >nil: dfl: exists
if warn
echo "DF1 BAĞLI DEĞİLMİŞ " noline
echo "BAĞLANTIYI KONTROL EDİN."
endif
echo "DF1 'DE MAKEDIR KOMUTU VAR MI ACABA?"
if not exists df0:c/makedir
echo "MAKEDIR KOMUTUNU BULAMADIM"
endif
if exists dfö:c/makedir
echo "MAKEDIR BULUNDU"
endif
```

INFO

Format: Info araç-adı

Info komutu ile bilgisayarınızda mevcut veya bilgisayara bağlı çevresel araçlar hakkında bilgi alabilirsiniz. Info komutunu argümansız olarak verirseniz Amiga'ya bağlı tüm araçlar hakkında bilgi verilir. Bu bilgiler araçların kapasitesi, doluluk oranı, hatalar vb. olarak belirtilir.

Örnek:

1>infodh0:

INSTALL

Format: install sürücü [NOBOOT] [CHECK]

Disketi boot edilebilir hale getirmek için kullanılan install komutu, Workbench 1.3'te noboot ve check gibi iki yeni argümana sahip. Noboot argümanı disketin bilgisayar tarafından DOS disk olarak görülmesini sağlar fakat disket boot edilemez. CHECK argümanı ise disketin bootblock'unu (O'ıncı track) kontrol etmek için kullanılır. Eğer diskette standart bootblock mevcutsa, durum flag'ı 0'a eşitlenir. Eğer bootblock'ta başka birşey varsa durum flag'ı 5'e eşitlenir. Aşağıdaki kısa programı virüs kontrolü için kullanabilirsiniz. Programı yazıp RAM'a kopyaladıktan sonra şüpheli disketi takıp programı çalıştırın.

```
echo "BOOTBLOCK'U KONTROL EDELİM"
install df0: check
if vvarn
echo "DİSKETTE ŞÜPHELİ BOOTBLOCK BULUNDU"
quit
endif
echo "DİSKET TEMİZ"
```

JOIN

Format: JOIN isimi isim2 AS veya TO isim3

Bu komutla iki veya daha fazla dosyayı birleştirerek tek bir dosya haline getirebilirsiniz.

Örnek:

1> join yazılar yazıların-devamı as tüm-yazılar

LİST

Format: List [QUICK] [BLOCK] [NOHEAD] [FILES] [DIRS] [LFORMATdizi]

List komutu, Workbench 1.3 versiyonunda, yeni argüman seçenekleriyle en zengin hale gelen komutlardan bir tanesi. List komutu, disketteki dosyalar hakkında detaylı bilgi almak için kullanılıyor.

Quick argümanı dosya adlarından sonra konan boşluğu kaldırır. Block argümanı dosyaların uzunluklarını bayt yerine blok biriminde gösterir. Nohead argümanı, liste verilirken ilk çıkan bilgilerin gösterilmemesini sağlar. Files ile directory'ler gösterilmez sadece dosyalar listelenir. Dirs ise dosyalar gösterilmez sadece directory'ler listelenir. Lformat ile listelemeyi istediğiniz formatta listeleme alabilirsiniz. Bu forman aşağıdaki örnekle açıklayabiliriz.

```
1> list >df0:SILME-PRG lformat = "delete %S"
```

Bu komutu çalıştırdığınızda içinde bulunduğunuz directory'deki dosyaların listesi, silme-prg adıyla diskete kaydedilir. Bu arada her dosyanın başına delete yazısı (komutu) eklenir. Böylece, silme-prg adlı dosyayı çalıştırdığınızda adlan list komutuyla diskete kaydedilen bütün dosyalar silinir. *%S* seçeneği, dosya adlarını belirten bir değişkendir. Eğer %S%S yazarsanız, listeleme forman directory:dosya olarak gösterilir.

Örnek:

1> list df0:silme-prg

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.

DAHA HIZLI AMIGA'LAR

Cem GENCER

Profesyonel amaçlarla Amiga kullanımı ülkemizde de yerleşmeye başladı. Amiga'nın animasyon gibi profesyonel alanlarda az kullanılmasının sebebi, hızının yeterli olmamasıdır.

Bildiğiniz gibi Amiga 7.14 MHz hızında asenkron çalışan bir bilgisayar. Asenkron, değişik birim hızlan farklı olsa bile, aletin çalışmaya devam etmesi demek. Bu özellik de Amiga için çeşitli hızlandırıcı kartların yapımına imkan veriyor. Bilgisayarın grafik ve ses gibi birimleri normal hızlarında çalışırken, 68000 işlemcisinin işlemlerini takılan kart üzerindeki işlemci devraldığı için, 68000'e düşen tüm işlemler kat kat hızlanırlar.

Hızlandırıcı kartlar (transputer boards. turbo-cards) basit bir mantıkla çalışırlar. 68000'e gidecek her komut kendilerine gelir. Kartların üzerinde Motorola 68xxx ailesinden gelen bir işlemci mutlaka bulunur. Bu ya 68010, 68020, 68030 ya da 68040'tır. Ayrıca kart üzerinde bulunabilen ve 68881 ya da 68882 olan aritmetik işlem birimi de, hızı önemli miktarda arttırır. Kart üzerinde kullanılan işlemcilerin en önemli özellikleri, bir komutu işlerken iki-üç komut ilerisini görüp, ona göre kendini hazırlamalarıdır.

68020, 68030 ve 68040'ı, 68000 ve 68010'dan ayıran özellik ilk grubun 32 bitlik işlemci olmaları. Amiga içinde yer alan 68000 ve istenildiğinde bunun yerine kullanılan 68010, 16 bitlik işlemcilerdir. Bu, bilgisayar içinde yer alan bilgi hatlarının 16 biti aynı anda aktarabilmesi demektir. Bu da bir seferde $ffff yani 65536 farklı bilgi gönderilebilmesidir. 32 bitlik işlemcilerde, bu değer ilkönce bir birimden geçirilerek 32 bit'e çevriliyor, ardından da gerekli işlemler yapılıyor.

Üzerinde 68020 ya da 68030 işlemcisi bulunan bir hızlandırıcı kart, genelde 16, 20 ya da 33 MHz hızlarda çalışabilir.

Amiga 500 ve Amiga 2000'lerin elektronik dizaynları farklı olduğu için, kartları ayrı ayrıdır. Fakat Amiga 2000, daha profesyonel kullanıcılar için düşünüldüğünden kart çeşiti fazla. Fakat Amiga 500 için de kart çeşiti giderek artıyor.

İlk tanıtacağım kart, Amiga 500 için dizayn edilmiş, fakat Amiga 2000 için de benzeri üretilen bir kart. iki kartın da çalışma hızları ve elektronik devreleri aynı.

Professional-030-Board adından da anlaşılacağı gibi 68030 mikro-işlemcisine sahip. Kart kullanılarak, Amiga'nızın verimi yaklaşık %600-%700 artıyor. Kart 20 ile 33 MHz hızlarında üretilmiş. Karttaki aritmetik işlemci, 68882. Bu işlemcinin özelliği, normal hızdayken bile Amiga'nın aritmetik işlemlerini hızlandırması. Üst hızlarda çalışırken de asenkron çalışma sisteminden kaynaklanan bir hız artışı söz konusu. Kartın verimini daha da artırmak için, bu kart için özel olarak üretilmiş 1 ya da 4 MByte'lık ek hafıza kartları kullanılıyor. Normal ek hafıza kartı kullanılmamasının sebebi, bu kart üzerindeki RAM ciplerinin 32 bitlik statik RAM olmaları. Statik RAM'ler, erişim hızlarının normal dinamik RAM'lere göre daha yüksek olması nedeniyle tercih edilirler.

Kartın bilgisayara montajı gayet basit; Amiga 500'de bilgisayarın altındaki kapağı açarak kartı buradaki boşluğa yerleşirmek ve kapağı tekrar kapamak yeterli. Fakat kart Amiga 2000'e takılırken biraz daha dikkatli olunmalı. Hatta Amiga'nın hard-ware'i hakkında detaylı bilgisi olan bir kişiye yaptırmak daha akllıca. Amiga 2000'in ana plaketi üzerindeki 68000 işlemcisi sökülerek kart üzerine takıldıktan sonra, kartı önerilen yere takmak gerekir.

Kamn hızı hakkında kısa bir bilgi isterseniz. aşağıdaki değişik programlardaki hız farkını inceleyin.

DevPac Assembler ile normalden 2.5 katlık bir hız artışı yaratan kart. Lattice C'de de aynı hız farkını göstermekte. Sculpt-Animate 4D isimli animasyon/raytrace programıyla %200'lük hız farkı elde edilmiş durumda. Turbo Silver ile gayet kompleks ve çok karışık bir animasyon normalde kart olmadan 10-12 saat sürerken, kart takıldıktan sonra aynı işlem 1 saatten kısa bir sürede yapılmıştır. Ayrıca Interceptor ve Flight Simulator II'de de bir hayli hesaplama kullanıldığından, bu gibi oyunlar çok akıcı olarak çalışmaktadırlar.

Şimdi tanıtacağım iki kart, sadece Amiga 2000 için hazırlanmış. Bu kartlarda, Amiga'nın multi-tasking özelliğini korumak için normal işlemcilerin yanısıra MC68851 cipi kullanılmış. Bu cipin görevi, aynı anda çalışan değişik programlar aynı hafıza bölgelerine erişmeye çalıştıklarında, bunları sıraya koymak.

İlk kartımız, Commodore firmasının üretmiş olduğu A-2630 kartı. Hız artış oranı yaklaşık normalin 12 katı. Kart 68882 aritmetik işlem birimini kullanarak sorun yaratmadan 25 MHz hızda çalışabiliyor. Kart üzerinde ayrılmış yerlere 32 bitlik RAM cipleri takılarak 2, 4 ya da 8 MByte hafıza da kullanılabilmekte. Kart, A-2000'e takılabilen Unix emülasyon kartıyla da sorunsuz olarak çalışabiliyor. A-2000'in içindeki genişletme yuvalarından birine takılan kartın değişik programlardaki hızı aşağıdadır:

Sculpt-Animate 4D'de Audi Quattro arabasının komple ekran olarak hesaplanması için gerekli süre 75 dakika. Normalde böyle detaylı bir grafiğin hesabı yaklaşık 1-1.5 gün sürer. HAM modunda bir resmi Page Stream programına aktarmak 31 saniye alırken Sculpt-Animate 4D ile hazırlanan grafiğin Page Stream'e aktarılması ve bunun hesaplanarak HP LaserJet II ile basılması 206 saniye sürmüştür. Lattice C'de hazırlanan ve hem library hem de include dosyaları kullanan bir iş programının çalışmaya hazır duruma getirilmesi ise sadece 44 saniye sürmüştür.

Bir diğer kart, Impact-A3001 adı verilen ve 50 MHz hız ile multi-tasking olarak çalışmaya izin veren bir ürün. Kart üzerinde 68030 işlemcisi ve 68882 aritmetik işlem birimi sayesinde 50 MHz gibi bir hız elde edilmiş, isteyenler daha ucuz olan 28, 33 ya da 40 MHz hızlarda çalışan tiplerinden alabilirler. Kartın verimini artırmak için, 4 ya da 8 MByte kapasiteli 32 bitlik hafıza kartı eklenebilir. Bu ek hafıza kartları 68030'un burst adı verilen bir çalışma modunu da destekliyor. Kart üzerinde bulunan hard-disk kontrol birimiyle harddiskten saniyede 700 KByte/sn. gibi bir hızla veri akışı sağlanabilmekte. Kartın asenkron olarak dizayn edilmiş olması da, bu kart için bir artı puan. Bu sayede, birçok hızlandırıcı kart ile sorunlu çalışan genlock birimleri de bu kartla hiç sorun olmadan rahatlıkla çalışabiliyor. İstendiğinde kart için ekstra olarak hazırlanan bir hard-disk de almanız mümkün. Bu harddisk'in kapasitesi isteğe göre 40 ya da 80 MByte kapasiteli. Kullanılan hard-disk, Quantum'un üretmiş olduğu AT için hazırlanan hard-disk. 40 MByte'lık harddisk'in erişim hızı 11, 80 MByte olanın ise 19 msn.'dir. Her iki hard-disk'te de 64 KByte'lık bir okuma tamponu bulunuyor. Bu hızlandırıcı kartı tüm birimleri ile alırsanız, A-2000 içindeki genişletme yuvalarını kullanmanız gerekmez.

Bu kartla elde edilen hızlar ise kısaca şöyle: Sculpt-Animate 4D ile yukarıdaki resim 59 dakikada hesaplanmıştır. HAM resmin Page Stream'e aktarılması ise 27 saniye sirerken HP LaserJet II kullanılarak basım yapılması için gerekli toplam süre 195 saniyedir. C'de hazırlanan iş programı 41 saniyelik bir işlemden sonra çalışmaya hazır hale gelmiştir.

Artık üstün hızlarda çalışan yeni bir bilgisayar nesli hızla ilerlemekte. A-3000, ilavesiz 25 ve 33 Mhz'lik hızları ile şu sıralar Avrupa ve Amerika'da piyasanın çalkalanmasına sebep oldu.

Biraz hızlanmaya ne dersiniz?

CORRUPTION

TAM ÇÖZÜM

ADVENTURE
CORRUPTION TAM ÇÖZÜM 2

CAN ÖZTÜRK

CORRUPTION'ın çözümüne bu ay kaldığımız yerden devam ediyoruz. Oyunun geri kalan kısmının çözümünü açıklamadan evvel geçen ayki yazıda meydana gelen ufak hataları özür dileyerek düzelmek istiyorum. Gerçi bu hatalar oyunu bitirmenizi imkansız hale getirmiyor ve ne yaptığını bilen adventure'cıların bunları kendi kendilerine düzelttiklerini tahmin ediyorum ama yine de, işe önce bunları düzelterek başlayalım.

1) David ile Bill'in konuşmalarını dinlemek için verdiğiniz **LISTEN AT THE DOOR** komutuyla sorulan soruya **WOODEN** yanıtını verin.

2) David'in odasının kapısını **OPEN DOOR** komutuyla açıp İN komutuyla içeri girdikten sonra **GET** CASSETTE komutunu verin.

3) Eğer oyunun herhangi bir yerinde **WAIT UNTIL XX:XX** komutuna bilgisayar **'that's too long to wait'** yanıtını verecek olursa önce saat başlan ve buçuklu saat'e kadar bekleyin. Yani saat 13:45 iken 14:20'ye kadar beklemek için önce **WAIT UNTIL 14:00** komutunu verin, ardından **WAIT UNTIL 14:20** komutunu girin. Şimdi kaldığımız yerden çözüme devam edebiliriz.

Önce Theresa'nın odasından E, S, U, N, W, S komutlarını vererek kendi odamıza dönelim. Burada **DROP ALL** dedikten sonra **DROP JACKET AND VVATCH** komutunu verelim. Böylece, yanımızdaki eşyaları burada bırakarak hastaneye doğru yola çıkıyoruz. N, E, S, D, D, D, W, W, W ile geldiğimiz caddede bir araba tarafından ezilip kendimizi hastanede buluyoruz. Hastanede **LOOK AT THE CAB NET, LOOK AT EMPTY BED** komutlarıyla çevremizi inceleyelim. Hemşire gidene kadar **WAIT** yaptıktan sonra **GET UP** diyerek kalkıp **GET PAPERS** ile kağıtları alalım. Bu kağıtlar estetik ameliyatı olacak biriyle ilgili. Kağıtları aldıktan sonra S, S yön komutlarıyla TV odasına geleceğiz. Bu odada oyuncak bir ayı bulacağız. Bu ayıyı almak için **GET BORIS** diyelim ve N, E yazarak acil servise gidelim. Burada ayak seslerini iki kez duyana kadar **WAIT** komutunu vereceğiz. Bundan sonra bir kez daha **WAIT** yazın ve W, W ile batıya giderek, geldiğimiz yerdeki yatağın üzerinde bulunan sargı bezini **WEAR BANDAGE** komutunu vererek başımıza saralım. Burada yapacağımız şey estetik ameliyatı olacak adamın yerine geçmek. **LIE ON BED, DROP PAPERS AND BORIS ON BED** komutlarını verip **WAIT** yapalım. Hemşire gelip kağıtları okuyacak ve bizi Mr. Davis sanıp gelen ambulansa bindirecek. Ambulansta ayıyı **LOOK AT BORIS** ile inceleyince, üzerinde bir steteskop olduğunu görüyoruz. **GET STETHOSCOPE AND WEAR İT** komutlarıyla bunu alıp boynumuza takalım. Bundan sonra, sürücü bizi ambulanstan indirene kadar **WAIT** komutunu giriyoruz. S, E yazarak yaya geçidine gelip ışıklar değişene kadar **WAIT** yazarak bekleyin. E ile caddeyi geçip diğer yaya geçidine gelip buradan da S diyerek karşıya geçin (ışığa dikkat). Artık E, U, U, U, N, W, S ile ofisimize dönüyoruz. **WEAR JACKET AND WATCH** ve **GET** CASE **AND SCREWDRIVER AND CARD** ile eski durumumuza dönüp Jenny ile olan randevuya gidebiliriz.

N, E, S, D, D, D, W, N yön komutlar izi Le Monaco restoranının önüne getiriyor. E yazarak içeri girelim. Şef garson bizi karşılayıp her zamanki masamıza götürüyor. Eğer Jenny bizden önce gelmişse onu burada buluyoruz. Eğer gelmemişse **WAIT** komutunu vererek gelmesini bekleyin. Aslında Jenny ile yiyeceğimiz yemekte konuşulanların pek bir önemi yok. Bu nedenle, yemek boyunca Jenny gidene kadar **WAIT** komutunu girerek sıkıcı bir konuşmadan kurtulabilirsiniz. Fakat isterseniz Jenny'ye çeşitli sorular sorup zaman geçirebilirsiniz. Hangi yolu seçeceğiniz size kalmış. Jenny masadan kalkıp restoranın başka yerine gidince restorandan ayrılabiliriz. Zaten buraya gelmemizin tek nedeni randevuyu kaçırarak puan kaybetmemek.

S, W, S, E, U, U, N, W komutlanyla tekrar Theresa'nın ofisine gelip burada **WAIT UNTIL 3:30** komutunu verin. Saat 3:30 olunca Theresa odadan gidiyor. Bir kez daha **WAIT** komutunu verip Theresa odadan çıkana kadar bekleyelim. **ÖPEN DOOR VVITH BRASS KEY** komutuyla David'in odasının kapısını açıp İN diyerek içeri girelim. Odada **MOVE TV** komutuyla David'in kasasını açığa çıkartıyoruz. Bu kasayı **LOOK AT SAFE** komutuyla inceleyelim. Bilgisayar bize kasanın kilitli olduğunu söylüyor. Kasayı açmak için eski fakat çok kullanılan bir yöntem olan 'doktor yöntemi'ni kullanacağız. Bu yöntemde kasayı açmak için steteskopu kullanıyoruz. **PUT STETHOSCOPE ON SAFE AND TURN DIAL** komutunu dört kez arka arka verince kasa açılıyor. **LOOK İN SAFE** ile hemen kasanın içine bir gözatalım. Kasada bazı faturalar, rulet markalan ve gerçek bilançoyu buluyoruz. Önce **ÖPEN** CASE ile çantayı açalım ve ardından **READ**

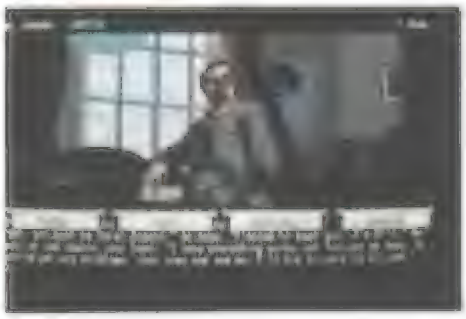
RECEIPTS AND FULL LEDGER komutunu verelim. Bundan sonra **GET CHIPS** ile markalan alalım. **CLOSE SAFE** ve **TURN DIAL** komutlarını verip kasayı kapattıktan sonra **PUT TV IN HOLE** girerek TV'yi eski yerine getirip koyalım. E, E, S, D, D, W, N, E yön komutları bizi tekrar Le Monaco'ya getiriyor. Şef garson tarafından bu sefer biraz soğuk karşılanıyoruz. Fakat **SHOW CHIPS TO WAITER** yapınca garson bizi restoranın arkasındaki kumarhanenin kapısına getirip bırakıyor. Burada **LOOK DOORS** yaparak kapılan inceledikten sonra **KNOCK ON THE WOODEN DOOR** yazıp kumarhaneye girelim. Krupiye'den marka almak için **ASK TELLER ABOUT CHIPS** yazabiliriz. Bundan sonra çıkan yazılan dikkatle oku-. un çünkü oyunun gidişatı burada başka bir boyut kazanıyor. Burada David'le ortak olarak size suç atmaya kalkışan Charpontier ile tanışıyorsunuz. Daha önce David ile konuşmasını dinlediğiniz Charpontier sizi öldürmeyeceğini çünkü Davidin kendisi için önemli bir belgeyi sakladığını ve bu belgenin Bili Hughes'un ofisinde saklı olduğunu söylüyor. Eğer bu belgeyi getirirsek yaşayabileceğimizi de ekliyor. Derhal Bill'in odasına gidiyoruz. S, S, W, W, S, E, U, U, U, N, N ile buraya gelip kapıyı **OPEN WOODEN DOOR WITH CREDIT CARD** yazarak açalım. E diyerek içeri girdikten sonra Bill'in çekmecesini LOOK AT DRAWER yaparak inceleyelim. Kilitli olan çekmeceyi açmak için tornavidayı kullanabiliriz. **OPEN DRAWER WITH SCREWDRIVER** ile bu işi de başardıktan sonra **LOOK IN DRAVVER, READ DOCUMENT AND PUT IT ıN CASE** yaptıktan sonra herşeyi anlıyoruz. Bu dokümanı David Charpontier'e şantaj yapmak (daha doğrusu Charpontier tarafından öldürülmemek) için hazırlamış. David'e birşey olursa bu doküman Bili tarafından basına açıklanacak ve Charpontier'in Londra 'daki uyuşturucu şebekesinin başı olduğunu, David'in ise finans çevresindeki bir grup yatırımcıya uyuşturucu sağladığını herkes öğrenecek. Tabii şimdi bu doküman bizim elimizde olduğuna göre bizim başımıza örülen çorabı Charpontier ve David'in başına geçirebiliriz.

Bill'in odasından ayrılmadan önce **CLOSE CASE** ve **READ MAGAZİNE** (puanımız artıyor) komutlarını verelim. **W, S, S, D, D, D, W, N, LOOK** (trafik ışıklan değişip arabalar durunca), W, W, N yaparak karakol'un önüne geleceğiz. N ile içeri girip Sergeant Russel'a **TELL SERGEANT ABOUT COKE** ya parak David'in kokain işlerine kanştığından bahsedelim (geçen ay reservuarın içindeki tozun ne olduğunu şimdi anladınız değil mi?). Bunun ardından Inspector Goddard bizi görüşme odasına götürüyor ve uzun bir sorgulama süreci başlıyor. Bundan sonraki konuşmaları çok büyük dikkatle okuyun. Goddard da zaten David'in içten pazarlıklı borsa işleri yaptığından şüpheleniyor. Şimdi diğer kanıtlan ve bilgileri Goddard'a anlatalım.

TELL INSPECTOR ABOUT AFFIDAVIT yapınca Goddard bize, henüz ortada birşey yokken David'in böyle bir belge hazırlamasının, onun suçlu olduğu anlamına gelebileceğini söylüyor. **GIVE AFFIDAVIT TO INSPECTOR** ile belgeyi kanıt olarak kullanılmak üzere Goddard'a verelim.

TELL INSPECTOR ABOUT CERTIFICATE ile Scott Electronics hisselerini kanunlara uygun olarak aldığınızı Goddard'a anlatıyorsunuz. Bu hisse senedini de kanıt olması için **GIVE CERTIFICATE TO INSPECTOR** yazarak Goddard'a verelim.

TELL INSPECTOR ABOUT CONVERSATIONS ile David'le Bill arasında geçen ve suçu sizin üzerinize yıkmalarıyla ilgili konuşmadan bahsediyorsunuz. Bu, Goddard'in ilgisini çekiyor. **TELL INSPECTOR ABOUT TAPE** yazarak David tarafından hazırlanan özel kasette konuşmaların nasıl değiştirildiğini ve David'in Scott Electronics hisselerini normal olarak aldığınız halde sizi içten pazarlıklı çalışan biri olarak göstermeye çalıştığınızı anlatıyorsunuz. **GIVE TAPE TO INSPECTOR'dan** sonra **TELL INSPECTOR ABOUT RECEIPTS** ile David'in kasasında bulduğumuz faturalardan bahsedelim. Bu faturalarda Blue Dolphin Security adında bir yere ödemeler yapıldığı anlaşılıyor. **TELL INSPECTOR ABOUT FULL LEDGER** ile bilançodaki şirketin hesaplarında açık bulduğunuzu ve bu açığın Dolphin Security'ye yapılan ödemelerden kaynaklandığını söylüyorsunuz. Ayrıca **TELL INSPECTOR ABOUT AMENDED LEDGER** ile üzerinde değişiklik yapılmış bilançoyu da anlatıyorsu-



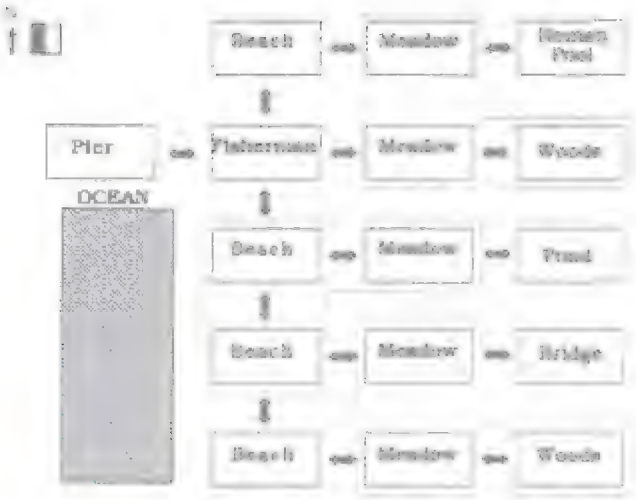
nuz. Bundan sonra bu belgelerin hepsini Goddard'a verelim. **GIVE AMENDED LEDGER TO INSPECTOR, GIVE FULL LEDGER TO INSPECTOR, GIVE RECEIPTS TO INSPECTOR** yazarak bunlan yaptıktan sonra **TELL INSPECTOR ABOUT THE CHEQUE** ile David'in Charpontier adına yazdığı 60000 pound'luk çekin Blue Dolphin Security'ye gönderilmek üzere olduğunu söylüyorsunuz. Goddard bize Blue Dolphin'in nerede olduğunu soruyor. Biz de **GIVE ENVELOPE TO INSPECTOR** ile zarfı ona verince Goddard, Charpontier'in Blue Dolphin ile ilişkisi olduğunu ve bu şirketin yerinin Le Monaco restoranı olduğu görüyor. Goddard'in bize son sorusu Charpontier hakkında bildiklerimiz. Bunu duyunca **TELL INSPECTOR ABOUT DOCUMENT** yaparak David'in Bill'in odasında sakladığı ve Charpontier'in kokain zincirinin baş halkası olduğunu ispatlayan dokümandan bahsedince Goddard herşeyin yerine oturduğunu, artık masum olduğumuzun ortaya çıktığını söylüyor. Bu arada Charpontier'i de yakalamak için yardımımızı istiyor. Üzerimizde gizli bir mikrofon olduğu halde Charpontier'e giderek onu suçüstü yakalama teklifini **SAY YES** ile kabul ediyoruz. Gerekli hazırlıklardan sonra karakoldan aynlıp şu yön komutlarını vererek Charpontier'in bulunduğu Le Monaco'ya gidelim: **S, E, LOOK AT LIGHTS** (ışıklar değişene kadar **WAIT), E, E, SHOVV CHIPS TO THE WAITER, KNOCK ON THE WOODEN DOOR.**

Charpontier bizi karşısında görür görmez dokümanı istiyor. İsteğini hemen yerine getirelim ve **GIVE DOCUMENT TO CHARPONTİER** yapalım. Charpontier dokümanı okurken suçunu da itiraf ediyor. **WAIT** komutunu vererek biraz bekleyince birden kapı açılıp polisler odaya doluşuyor. Charpontier ve adamları derhal tutuklanıyorlar. Bu arada biz de o anki senaryo icabı tutuklanıyoruz ve mahkeme gününe kadar hapis yatıyoruz. Mahkeme günü gelip çattığında duruşmanın sonunda kararın ne olduğunu kendiniz göreceksiniz çünkü oyun burada sona eriyor.

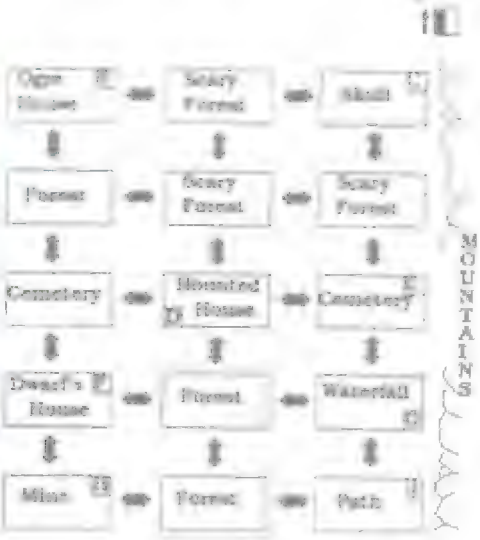
Bu heyecanlı ve zevkli oyunun çözümünün mümkün olmasını sağlayan **EMİN GÜR'e** teşekkür ediyorum.

King Quest-IV Haritalar

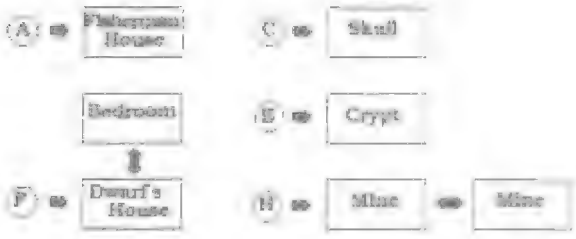
West Tamir



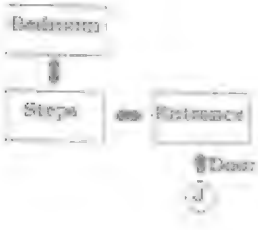
EAST TAMIR



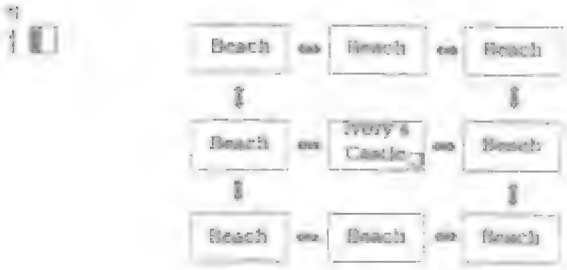
INSIDE TAMIR



INSIDE IVORY CASTLE

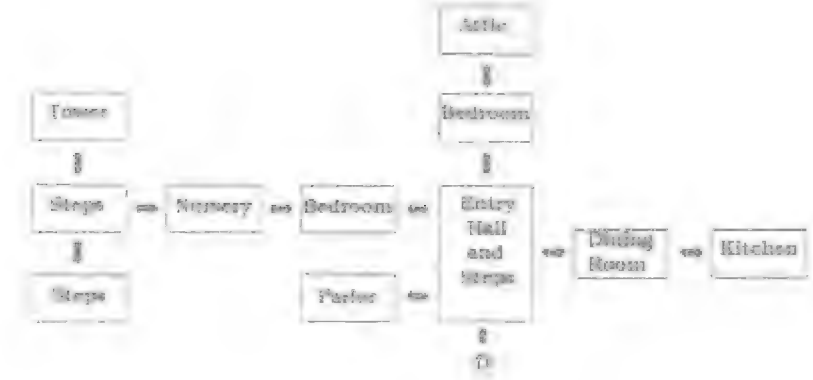


GOOD FAIRY ISLAND



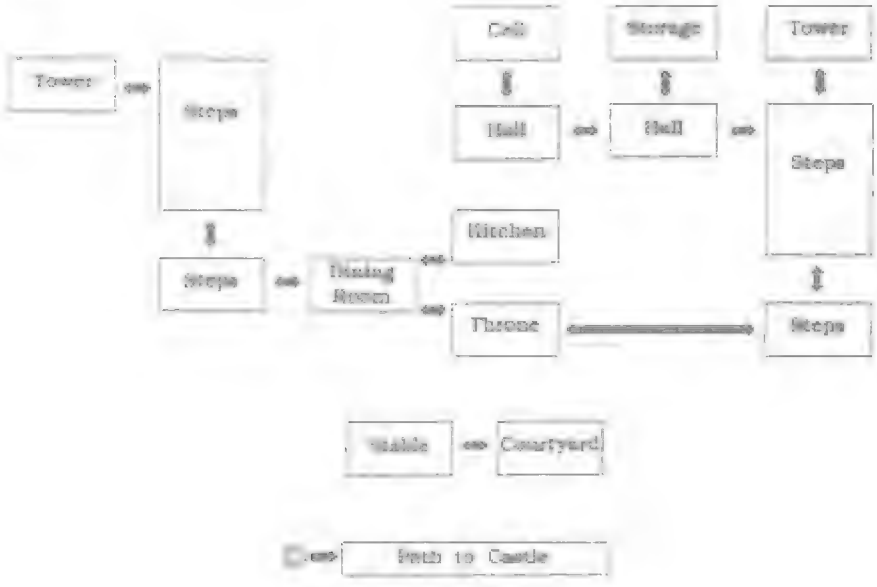
TROLL'S MAZE

HOUNTED HOUSE



OGRE FAMILY HOUSE

LOLOTTE'S CASTLE



AYIN KONUKLARI:

ERAY ve ZİHNİ SİNİR

ERAY ve ZİHNİ SİNİR. Sanırım pek çoğunuz bu isimleri duymuşsunuzdur. Duymayanlar için tekrarlayalım. Bu iki tip HIBIR dergisinin oldukça ünlü iki kahramanı. Eray her hafta Hıbır dergisindeki birbirinden ünlü yazılarıyla büyük bir kitlenin liderliğini yapıyor. Zihni Sinir ise, her hafta ilginç buluşlarıyla bilim dünyasına büyük hizmet veriyor.

Pek çoğunuz bu iki tipi tanırsınız. Ancak bu iki tipin yaratıcıları olan Atilla Atalay'ın ve İrfan Sayar'in birer elektronik hastası olduğunu ve Amiga 500 kullandığını biliyor musunuz?

Evet, doğru. Atilla ve İrfan da bizler gibi Amiga tutkunu. Bunu duyduğumuzda çok sevindik. Hemen bu iki başarılı mizah ustasıyla temas kurduk ve kendilerini Hıbır dergisinde ziyaret ettik.

** Sayın Atilla Atalay, lütfen okuyucularımıza ERAY'in Amiga ile olan ilişkisini anlatır mısınız?*

- Amiga ile tanışmam İrfan abi sayesinde oldu. Eray tipini ilk oluşturduğumuzda, Eray'ın özel bir logosu olmasını istemiştik, irfan abi de Amiga'da birtakım çalışmalar yaptı. Sonuçta altı değişik Eray başlığı ortaya çıktı. Başlangıçta bu başlıkları sırayla kullandık. Son olarak da şimdiki başlığı devamlı olarak kullanıyoruz. Oldukça iyi bir çalışma oldu.

** Atilla bey, bize gelen haberlere göre okurlarınızdan bazıları sizlere Amiga'da hazırlanmış birtakım şeyler göndermişler. Bize bu konuda bilgi verir misiniz?*

- Evet, bazı Erayinmanlar bana disketlere kaydedilmiş besteler, metrelerce printer çıktıları ve buna benzer çalışmalar gönderiyorlar. Bunları İrfan abi ile beraber inceliyoruz. Oldukça enteresan şeyler. Amiga'cıların bizlere böyle seslenmesi hayli ilginç oluyor. Şimdi benim amacım onlara yine Amiga ile cevap verebilmek. Bu amaçla kendimi daha çok eğitmeye çalışıyorum. Tabii benim de onlara disket dağıtmam imkansız. Fakat kendi sütunlarımda onlara kısa bir programla yanıt verebilirim. Bunu yapabilmek için de Amiga'yı daha iyi öğrenmem lazım. Ayrıca Hıbır dergisini hazırlarken de bilgisayar kullanmak istiyoruz. Bu bilgisayar büyük ihtimalle bir AMIGA olacak. Bu düşüncem şimdilik bir proje. Ama kısa zamanda uygulamak istiyoruz. Tabii dergiye alınacak bir Amiga'nın dergiyi bir oyun salonuna çevirme ihtimali oldukça kuvvetli. Burada herkes birbirini yer. Bu da bizi düşündürüyor. Herhalde kilit altında tutmamız gerekecek.

** İrfan Bey, bir Amiga kullanıcısı olarak Amiga ve mesleğinizle ilgili neler söyleyebilirsiniz?*

- İki yıldır Amiga sahibiyim. Daha çok Deluxe Paint II programını kullanıyorum. ERAY örneğinde olduğu gibi başlık çalışmaları yapıyorum. Yazdığımız kitabın kapağını da Amiga ile hazırladım. Ayrıca Kick Off oyununu çok oynuyorum. Fakat yine de Amiga konusunda çok eksiğim var. Örneğin Amiga'da sayfa mizampajı yapılabildiğini biliyorum. Ama bu konuda pratik bilgim olmadığı için uygulama yapamıyorum. Asıl sorun kaynak bulamamaktan çıkıyor. Fakat sizin derginizin bu açığı büyük ölçüde kapatacağına inanıyorum. Sanırım, bundan sonra Amiga Dünyası'nın yardımıyla daha farklı çalışmalar yapabileceğim.

** Size bir de özel bir soru sormak istiyoruz. Sizin doğa hayranı olduğunuzu biliyoruz. Hatta bu konuda bir pet şişe kampanyanız var. Bu kampanyada okurlarınızdan pet şişe göndermelerini ve içine bir mektup yazmalarını istiyorsunuz. Kampanyanız nasıl gidiyor?*

- Pet şişe kampanyamız bütün hızı ile sürüyor. Hergün sürüyle pet şişe geliyor. Okurlarımıza söz verdiğimiz gibi, bu pet şişelerden bir gecekondu yapacağız. Bu gecekonduyu 1991 yılında ya Sultanahmet meydanında ya da Halic'in sonundaki küçük adalardan birinde törenle inşa edeceğiz. 2000 yılında da tim şişeleri açıp içindeki mektupları açıklayacağız. Tabii 2000 yılına kadar tabiat ana isyan edip hepimizi yok etmez ise...

CEVAT PREKAZİ İLE KICK OFF II

KICK OFF II son zamanlarda en çok ilgi çeken oyun. Sanırız bu özelliğinden olacak bazı firmalar ödüllü Kick Off turnuvaları düzenliyorlar. Biz de bu konuda birşeyler yapmak istedik. Toplandık, düşündük. Aklımıza şöyle bir soru geldi: Acaba gerçek bir futbol adamı bu konuda neler hisseder, daha mı rahat bulur acaba, yoksa sahaya çıkıp oynamayı mı tercih eder?

Denemeye karar verdik. Bu iş için bize göre en uygun aday frikik ustası Cevat Prekazi idi. Kendisine bu düşüncemizi bildirdiğimizde, memnuniyetle karşıladı ve bizi akşam çayına evine davet etti. Biz de kendisini Florya'daki evinde ziyaret ettik. Kapıdaki köpeği uzun uğraşlarla atlattıktan sonra eve ulaşabildik. Cevat ve eşi bizi gayet sıcak karşıladı. Bir süre sohbet ettikten sonra kendisine Amiga ile bir maç teklif ettik. O da kabul eni. Sarıldı joystick'e, başladı oynamaya. Bir süre sonra kendisini iyice kaptırmıştı. Kah zıplıyor, kah sinirleniyordu. İlk golünü attığında, heyecanla ayağa fırladı ve GOOOOL diye bağırdı. Sanki attığı golü gerçekten sahada rakip filelere atmış gibiydi. Fakat hepimizin bildiği gibi Kick Off II oldukça zor bir oyundu. Hele ilk kez oynayanların yenilmesi kaçınılmazdı. Cevat da peşpeşe yediği gollerle maçı kaybetti. Biz de onu ilk maçta bir gol atmanın bile büyük başarı olduğunu söyleyerek teselli ettik. Fakat Cevat üzülmesine rağmen inatçı kişiliğinden dolayı ikinci bir maç yapmak istedi. Bu kez ilk golü Cevat atmıştı. Hemen taktiğini değiştirip 5-3-2'ye döndü. Tam maçı galip bitirecekken son saniyelerde yediği golle maç 1-1 berabere sonuçlandı.

Cevat üçüncü maçı yapmak istemedi ve "Sahada oynamak daha kolay kardeş" diyerek joystick'i bıraktı. Fakat eminim orada biz olmasaydık Cevat sabaha kadar uğraşır ve bilgisayarı yenmeden bırakmazdı. Daha sonra dergimizi incelemeye başladı. Bizden kendisi için 1. sayıdan itibaren birer dergi istedi. Bu isteğini memnuniyetle yerine getirdik. Sohbetimize devam ederken de gözü sürekli Amiga'ya takılıyordu. Bize Amiga'nın fiyatlarını ve özelliklerini sordu, anlattık. Yugoslavya'da bir Commodore 64'ü olduğunu ve en kısa zamanda bir AMIGA alacağını söyledi. Sanırız bundan böyle Cevat'ın antremanları evde de devam edecek.

Kendisi ve eşiyle yaptığımız sohbet esnasında elektronik cihazlara meraklı olduğunu öğrendik. Çağımızda herkesin bilgisayarı öğrenmesi gerektiğini ve kendisinin de futbolu bıraktıktan sonra Yugoslavya da kuracağı işyerinde bilgisayar kullanacağını ifade etti. KICK OFF II'yi nasıl bulduğunu sorduğumuzda, "Gerçeğe çok uygun, ama ayakla oynanabilse çok daha iyi olurdu" dedi.

PRINCE OF PERSIA

Bundan çok uzun zaman önce, padişahlıkla yönetilen bir ülkede Padişah bir gün biricik kızını sarayında yalnız bırakarak uzun bir yolculuğa çıkmış. Bu yolculuk, tacını ele geçirmek isteyen kötü vezir Jattar için biçilmiş kaftanmış. Çünkü padişahın yokluğunda tacı daha rahat bir şekilde ele geçirebilecekmiş. Fakat taç ile arasında son bir engel olarak padişahın güzel kızı prenses varmış. Jattar, prensesin kendisi ile evlenmesini istemiş, çünkü böylece taç ile arasındaki son engel de kalkacak ve ülkenin hükümdarı kendisi olacakmış. Fakat Jattar'ın sorusuna prensesin cevabı kocaman bir hayır olmuş. Buna çok sinirlenen Jattar prensese fikrini değiştirmesi için bir saati olduğunu aksi halde öleceğini söylemiş. Hikaye bu ya, Jattar bu esnada prensesin sevgilisini sarayın altındaki derin zindanlara hapsetmiş. Son saatini yaşayan prensesin artık tek umudu, bu hapsedilen sevgilisiymiş.

Prince of Persia'nın hikayesinin başlangıcı böyle. Hikayenin sonrası ise sizin joystick kabiliyetinize ve sağlam sinirlerinize göre gelişiyor.

Oyunun başlangıcında, prensesin sevgilisi yani siz zindana atılıyorsunuz. İlk önce etrafı tanımak ve yapabileceğiniz hareketlere ısınmak için biraz alıştırma yapın. Etrafta gezin, sağa sola atlayın ve oyuna ısındığınız zaman yazıyı okumaya devam edin.

Oyunda adamınızın yapabileceği çeşitli hareketler var. Koşmayı joystick'i sağa ya da sola çekerek yapıyorsunuz. Eğer koşarken joystick'i yukarı çapraz yaparsanız adamınız koştuğunuz yöne doğru atlayacaktır. Böyle bir atlayış yapmanız için, gerilmeniz gerekecektir. Joystick'i alta çapraz yaparsanız adamınız çömelerek ilerler. Dururken joystick'i yukarı yapmanız adamınızın yukarı zıplamasına, aşağı çekmeniz ise adamınızın eğilmesin sağlar. Yine dururken yukarı çapraz yapmanız, adamınızın o yöne atlamasını sağlayacaktır. Fakat bu atlama koşarkenkinden daha kısa olur. Eğer ateşe basılı olarak joystick'inizi sağa a da sola iterseniz, adamınız o yöne temin li bir şekilde yürüyecektir. Herhangi bir şekilde koşarken ya da ilerlerken ateşe basmanız adamınızın durmasına neden olacaktır.

Oyun esnasında her dakika kapalı bir kapı ile karşılaşacaksınız. Bu kapıları açmanın yolu, onları açan mekanizmaları çalıştıran taşlara basmak. İlk bölümlerde bu taşlar kapının yakınında bulunuyorlar ve diğer taşlara göre biraz daha yüksekteler. Eğer aynı ekranda diğerlerinden yüksek ikinci bir taş görürseniz bilin ki bu taş, kapıyı kapatmaya yarıyor. Tabii kapıyı açtıktan sonra bu ikinci taşın üstünden atlamalısınız. Yoksa geri gidip kapıyı açan taşa bir kez daha basmanız gerekir.

Taşlar kapı açmaktan başka işlere de yarıyorlar. Eğer bir ekranda zıplayınca bir taş hareket ediyorsa, hemen taşın altına gidin ve taşı düşürmek için zıplayarak taşa vurun. Aşağı düşen taş ardında bir delik bırakır. Böyle bir delik, çoğu kez sizi bir ekranda takılıp kalmaktan kurtaracak, bazen de içinde güç şurubu olan bir odaya açılarak gücünüzü arttırmanızı sağlayacaktır. Eğer, hareket eden taş yerde ise onu üstünden geçerek aşağı düşürebilirsiniz, fakat bu şekilde açılan bir delikten aşağı inerken dikkatli olmalısınız.

Bir de tüm bölümlerde rastlayacağınız muhafızlar var. Bunlarla döğüşmek için kılıcınızdan yaralanıyorsunuz. Tabii oyunun başında kılıcınız yok, ama bu ebediyen silahsız olacağınız manasına gelmez. Adamınızın kılıcını çıkarmak için bir muhafız görünce fire'a basın. Kılıcınızla saldırı ya da savunma yapabilirsiniz. Saldırmak için ateşe basmanız, savunma içinde ateşe basarken joystick'i yukarı itmeniz yeterli olacaktır. Kılıcı kullanırken hareketlerinize dikkat etmelisiniz, çünkü eğer kılıcı yerine geri koyarsanız karşınızdaki muhafız sizi bir tek darbe ile öldürebilir. Adamınız kılıcı muhafızı gördükten sonra çekiyor ama, bu arada sizinde durmanız lazım. Eğer koşarak muhafıza yaklaşırsanız, sizi yine tek bir kılıç darbesi ile öldürebilir.

İlk bölüme başladığınızda, olabildiğince çabuk kılıcı almalısınız. Bunun için zindana atıldığınız ekrandan aşağıya inerek gidebildiğiniz kadar sola gidin. Tabii bu arada yukarıda da belirttiğim gibi kapılar ve boşluklarla karşılaşacaksınız. Buralardan sıyrılıp en sola ulaştıktan sonra, yerdeki iskeletin yanında duran kılıcı alın. Geldiğiniz yoldan geri dönerek, zindana ilk atıldığınız ekranın sağındaki ekrana ulaşın. Buradaki muhafızla dövüşüp onu yendikten sonra, bir ekran daha gidip büyük kapıya varın. Her bölümün sonunda, diğer bölüme geçmek için böyle bir kapı ile karşılaşacaksınız ve bu kapıların her birini açmak bir evvelkinden daha zor olacak. Neyse bu kapıyı açmak için, ekranın solundaki basamağa çıkın ve tekrar aşağı inerek açılan kapıdan geçin ve birinci bölümü bitirin.

Bundan sonra ikinci bölüme geçmek için bir ara bölüm var. Burada doğru şurubu içerek kapıyı açmalısınız. Doğru şurubun hangisi olduğu ekranda belirtiliyor. Sizde böylece onu içerek ikinci bölüme geçebilirsiniz.

İkinci ve sonraki bölümler genelde birbirlerine benziyorlar. Fakat ya daha karmaşık oluyorlar ya da bazı ufak oyunlarla zamanınızı çalıyorlar. Şimdi sizlere her bölümü tek tek anlatmak yerine, bölümleri oynarken karşılaşacağınız güçlükleri nasıl alt edebileceğinizi söyleyerek yardımcı olmaya çalışacağım.

İkinci bölümde de bol bol atlayıp, muhafızlarla dövüşüyorsunuz. Bölümün genelde zor bir tarafı yok. Yalnız, bölüm sonundaki kapıyı açmak için, kapının sol tarafına gidip yan ekrana geçerek karşıya atlamalısınız. Burada, kapıyı açmaya yarayan taşa basarak gerisin geriye atlayın. Fakat atlarken adamı ateşe basılı olarak adım adım yürü-

tün ve taşın en sağına varınca sağ çapraz yaparak atlatın. Tabii bu arada da, ateşi basılı tutarak joystick'i yukarı itin. Çünkü ancak böyle karşı tarafa ellerinizle tutunabilirsiniz. Sonra yukarı tırmanın ve sağa gidip kapıdan girerek bölümü bitirin.

Üçüncü bölüm haliyle daha zor. Buradaki büyük zorluk, dört ekran sağdaki taşa basınca açılan kapıdan geçmek. Bölüm başında sağa gidin ve bir ekran yukarı tırmanın. Tırmandığınız ekranın sağına atlayın. İlerideki kapıyı açan taşı görmüş olmasınız. O taşa ulaşmak için, ateşe basarak ilerleyin ve çapraza çekerek atlayın. Aynı Hareketleri, taşa bastıktan sonra tekrarlanıp geri dönün. Sol ekrana atlayıp koşun. Önünüze çıkan boşluktan atlayarak geçin ve bir sonraki ekrana ulaşın. Şimdi yavaş yavaş kapanan demir parmaklıklı kapıyı görüyor olmalısınız. Gerilip atlayın ve ateşe basarak joystick'i yukarı itin. Böylece Karşı tarafa ellerinizle tutunup, kapı kapanmadan tırmanarak altından geçebilirsiniz. Buradan sonra karşınıza açılıp kapanan demir bir kapı çıkacaktır. Bunu geçmek için ateşe basarak yürüyün ve kapının yanına ulaşın. Kapı bir kere kapanıp açıldıktan sonra da, hemen yan tarafa geçin. Bundan başka bu. bölümde bir iskeletle karşılaşacaksınız. İskeleti yok etmek için aşağı düşürmelisiniz. Bu bölümü de tamamlayınca artık sarayın içine giriyorsunuz.

Sarayın içinde de zindanlarda olduğu gibi yine labirentlerle karşılaşıyorsunuz. Dördüncü bölüm zor değil, ama ilginç. Şöyle Ki, adamınızı bölüm sonundaki kapıyı açacak taşa basmak için götürdüğünüz yerden geri döndürürken, daha evvel açık olan yolun bir ayna ile kapandığını görüyorsunuz. Aynadan geçmek için, gerilip atamalısınız. Aynadan geçince, adamınızın görüntüsü sola doğru ise, sağ doğru ilerleyecektir. Bundan sonra açılan kapıdan geçerek bölümü bitirebilirsiniz.

Beşinci bölüm, oyunun en kısa bölümle-'inden biri ve anlatılacak fazla bir şey yok. Yalnızca biraz evvel sizden ayrılan görüntünüz bir ara karşınıza çıkıyor ve sizden evvel şurubu alıp içiyor. Biraz gezinin, kanıya ulaşın ve diğer bölüme geçin. Altıncı bölüm, bu sarayın içinde geçen son bölüm. Bu bölümde, şişman muhafızın bulunduğu ekrandaki oynayan taşa basarak taşı aşağı düşürün ve ilerideki kapının açılmasını sağlayın. Kapıdan geçtikten sonra atlayarak geçemeyeceğiniz bir boşluğa geleceksiniz. Karşı tarafa bakınca hareketsiz bir şekilde size bakan gölgenizi göreceksiniz. Şimdilik yapabileceğiniz sadece sola çapraz yaparak ileriye atlamak.

Bu sırada gölgeniz ileri doğru bir adım atarak sizin aşağı düşmenizi sağlıyor. İşte yedinci bölüme geçtiniz. Aşağı düşerken, ateşe basıp joystick'inizi yukarı itin ve taşa tutunun. Artık zindanlardasınız.

Yedinci bölüm, bundan öncekilere oranla daha karışık. Sağa atlayın, ilerleyin, muhafızı ve açılıp kapanan kapıları geçin ve artık ilerleyemeyeceğiniz bir yere gelince yukarı zıplayarak oynayan taşa vurun. Onu düşürerek açılan yerden yukarı çıkın. Bu bölümün diğer tarafları zor değil, fakat sizi düşünmeye zorluyor. Eminim ki biraz deneme ile bu bölümü de bitireceksiniz.

Evet, artık sekizinci bölümdeyiz ve oyunu bitirmemize daha dört bölüm var. Sekizinci bölümde en sağa ulaşınca, karşıdaki basamaklara atlayın ve onlara tutunarak yukarı çıkın. Yine, geldiğiniz yönde hareket edin ve yan ekrana geçerken çok dikkat edin. Buraya yavaş adımlarla değil de, adamınızı yan ekrana geçince hemen duracak biçimde koşturarak girin. Bu ekrandaki muhafızı öldürüp, ileride karşınıza çıkacak engelleri aşarak bölümü bitirin.

Bundan sonraki dört bölüm sizi epey uğraştıracaktır. Dokuzuncu bölümden sonra zindanlardan kurtulup tekrar saraya giriyorsunuz ve zaten bir kaç bölüm sonra da oyunu bitiriyorsunuz. Yalnız onikinci bölümde kendi gölgenizi elinde bir kılıçla karşınızda görünce sakın paniğe kapılarak onunla kılıç savaşına girmeyin. Unutmayın o sizin gölgeniz. Ona verdiğiniz her kılıç darbesi sizinde bir darbe almanızı sağlayacak. Soğuk kanlılığınızı koruyarak kılıcınızı kınına sokun. Bunun üzerine gölgenizde ayni şeyi yapacak. Bundan sonra da gölgenizle birleşeceksiniz. Şimdi Jattarla sıkı bir düelloya hazır olun. Eğer bunu da atlatırsanız mükemmel bir son sizi bekliyor. Umarım hikayeyi mutlu sona erdirmeyi başarırsınız. Bu arada size daha ilginç bir şey söyleyeyim. Bu mükemmel oyunun PC versiyonlarıda mevcut ve herşeyiyle aynı (oynanabilirlik hızı hariç). Oyunun hızıysa bilgisayarın modeline göre PC'den PC'ye değişiyor. Dolayısıyla bu açıklamanın PC'ler içinde geçerli olduğunu söylemeliyim. Eğer 1MB'ımız varsa daha fazla vakit kaybetmenize gerek yok.

AMIGA1MB

GREMLINS2

Umarım Gremlins filmlerinden her ikisini de izlemişsinizdir. Fakat sadece ikincisini izlediyseniz üzülmeyin, çünkü oyunumuz Gremlins serisinin ikinci filmi olan Gremlins 2 üzerine kurulu.

Gremlins 2, herşeyiyle otomatik bir bina kurmak isteyen bir işadamının, binanın inşası planlanan arazi üzerindeki bir Çinliyi dükkanından çıkartmak istemesi ile başlar. Fakat yaşlı cinli çıkmamakta direnince binanın inşası için onun eceliyle ölmesini beklerler. Bu bekleyiş uzun sürmez ve bir süre sonra cinli ölür. Tabii dükkan yıkılırken bir kafesin içinde bulunan Gizmo'da dışarı kaçar, fakat ne yazık ki yakalanır ve yeni kurulan binadaki genetik araştırma merkezine götürülür. Olaylar bir gün kahramanız Bıll'ın Gizmo'yu bu labaratuar'da görüp, kendi çalıştığı yere götürmesi ile başlar. Bu arada bilmeyenler için hatırlatalım. Gizmo'nun hiçbir şekilde gece saat 12'den sonra yemek yememesi ve su içmemesi gerekmektedir. Fakat gece Bill'in ofisinde yalnız kalan Gizmo, bir temizlik işçisinin muslukla oynayıp üzerine su sıçratması sonucu bir sürü Gremlin'in üremesine ve binayı işgal etmesine yol açacaktır. Bundan sonra binanın her tarafını saran Gremlin'lere karşı amansız bir mücadele başlamıştır.

Oyuna başlamadan evvel karşımıza çıkan menüden oyuncu sayısını, müziğin açık mı yoksa kapalı mı olacağını, oyunun joystick'le mi yoksa keyboardla mı oynacağını ve eğer keyboardla oynanacaksa, tuşların neler olacağını seçiyoruz. Oyun Bill'in asansörün kapısında belirmesiyle başlıyor. İlk başta sadece silah olarak bir el feneri var. Bildiğiniz gibi Gremlin'ler ışıktan etkileniyorlar. El feneri ile ateş edebiliyorsunuz, fakat bu az etki yapan bir silah. Daha iyi silahları da oyunun ileri ekranlarında buluyorsunuz. Bunlar arasında frizbi'ler, hem arkaya hem öne ateş eden fenerler, öne doğru üçlü ateş eden fenerler, elmalar ve bumeranglar var.

Oyunda ilerledikçe çeşitli kılıklarda Gremlin'lerle karşılaşıyorsunuz. Bunlar kaykay kullananlardan tutun da havada uçanlara kadar değişebiliyorlar. En çok korkmanız gereken tür ise, biraz deli olanlar. Bunlar hızla yuvarlanarak üstünüze geliyorlar ve bunları yok etmek diğerlerinden daha zor. Bundan başka bir de bilgisayarların arkasından çıkarak size sinsice elma atan Gremlin'ler var. Tüm bunlardan kurtulmak için sabıra ve çelik gibi sağlam sinirlere ihtiyacınız var. Tabii oyundaki tek zoriuk Gremlinler'de değil. Etraftaki dolapların devrilmesi ve altında kalmanız an meselesi. O nedenle dolaplar devrilirken sakın orada durmayın ve uzaklasın. Bundan başka üzerinde yürüdüğünüz platformlar da arada sırada çöküyorlar.

Bu arada bir odayı terk ederken çok dikkatli olmalısınız, çünkü her an karşınıza bir Gremlin çıkabilir ve ateş etmek için zaman bulamayabilirsiniz. Tabii bir önlem olarak odadan çıkarken ateş edip karşılaşacağınız muhtemel bir Gremlin'i de öldürebilirsiniz. Bunlardan başka yedi dakika ile sınırlı bir zamanınız ve yine yedi ile sınırlı haklarınız var.

Tüm bu oyuncu aleyhine olan olaylardan başka oyuncunun lehine olan bir kaç şey var. Etraftaki harfleri toplayarak zaman ve haklarınızı arttırabileceğiniz gibi yine harf lerden yararlanarak (R harfiyle) Gizmo'dan da yardım isteyebilirsiniz. Ekstra hayat için L'yi ve zaman için T harfini almalısınız Yardım için Gizmo'yu çağırınca yukarıdar paraşütle inerek yanan oklarla Grem lin'lere saldırıyor. Bu bahsedilen harfler ve daha evvel bahsettiğim silahlar çoğu za man zıplamakla ulaşılamayacak yerlerde oluyorlar. Bunları almak için devrik dolap lardan ve dolapların çekmecelerinden ya ralanmalısınız.

Bir bölümü bitirmek için diğer bir asansö re ulaşmak yetmiyor. Aynı zamanda oyunu bitirmek için gerekli olan beş parçadan bi rinide toplamış olmalısınız. İlk bölüm için bu parça Gizmo'nun kutusu ve bölüm so nundaki asansörün üstündeki platformda G harfi ile belirtiliyor. Bu parçayı aldıktar sonra artık kapı açılıyor ve ikinci bölüme geçiyorsunuz.

İkinci bölüm birincisi gibi kapalı bir alan da geçmiyor ve katlar arasında yolculuk yapmak için asansörlerden yararlanılıyor Tabii bu arada tabancayla ateş eden ya da üstünüze gelerek size elma atan değişik Gremlin'lerle de karşılaşıyorsunuz. Sonuç olarak bölümler bu şekilde ve zorlaşarak sürüp gidiyor, fakat oyun size verdiği zevk ten hiçbir şey yitirmiyor. Bu oyunu oyna mak için filmini seyretmiş olmanız şart değil. Mutlaka deneyin.

AMIGA512K

JAMES POND

Su altının yakışıklı fok ajanı JAMES POND olmak istiyorsanız, tam size göre bir oyun. Oyunu MILLENIUM software bu yaz çıkardı, ama ülkemize daha yeni geldi. JAMES POND değişik bir oyun. Temel bir kalıba sokmaya çalışırsak oyuna platform türünde diyebiliriz. Oyunda sevimli bir fokbalığını canlandırıyorsunuz. Amacınız kafeslere kapatılmış yengeçleri kurtarmak. Gezeceğiniz su altı dünyasında her kafesin anahtarını görebilirsiniz. Bu anahtarları alarak bütün yengeçleri serbest bırakın. Zeminde bulunan bazı yengeçleri kurtardığınız zaman bonus odasına giden yolu buluyorsunuz. Eğer bu odaya girerseniz, size puan kazandıracak eşyaları bulabilirsiniz. Hepsini toplamadan delikten çıkmayın. Bu işlemleri yaparken sizi yemeğe çalışan büyük balıklardan ve deniz adamlarından kaçmalısınız. Bu düşmanlara karşı kullanacağınız bir silahınız var. Etrafınıza baloncuklar üfleyebilirsiniz. Büyük balıkları attığınız baloncukların içine hapsedebilirsiniz. Balona hapsedilen balıklara dokunursanız patlayarak eşya haline geliyorlar. Etrafta dolaşan minik balıkların size zararları yok. Onlar sadece kabarcıklar gibi sualtı efekti verilmek için oyuna konulmuş. Ajanımız JAMES POND, sadece su altında dolaşmıyor. Ayrıca su üstüne çıkarak yeryüzünde bulunan eşyaları toplayabiliyor. Ama zamanın yanında bulunan oksijen seviyeniz kadar su yüzünde kalabiliyor. Eğer daha fazla yukarıda kalırsanız ölüyorsunuz. Oyunda bazı yerlerde üzerinde kilit bulunan geçitler görüyorsunuz. Bu kilitleri anahtarlarla açmaya çalışmayın. O geçitler sadece bütün yengeçleri kurtardıktan sonra açılıyor. Birinci kademeyi bitirince ikinci ve üçüncü kademeye geçebiliyorsunuz. İkinci kademede radyasyonlu varillere dokunmadan gezmensiniz. Salyangozlara ve su üstünde gezen pelikanlara dikkat edin. Genel açıdan çok zevkli bir oyun. Çok sevimli grafiklere sahip. Oyunun grafik ve animasyonları çok iyi. İlginç ses efektleriyle oyuna tam sualtı havası verilmiş. Eğlenceli dakikalar geçirmek istiyorsanız, tam size göre bir oyun. Başarılar.

MILLENNIUM/512K

ORIENTAL GAMES

Eminim ki daha evvel uzakdoğu sporlarından herhangi birini ya da bir kaçını bilgisayarınızda oynadınız ve yine eminimki kalitenin her geçen gün biraz daha ileri gittiğini gördünüz. Bu türdeki oyunların en sonuncusu ise uzak doğu sporlarından üçünü kapsayan Oriental Games.

Oriental Games bazı yönleri ile Budo-kan'a benzemekle beraber, herzaman için Budokan'a tercih edilebilecek bir oyun. Bunun sebebi ise Budokan'daki yavaşlık Oriental Games'de söz konusu olmaması ve yine Budokan'da her oyundan sonra yapılan yüklemenin Oriental Games için geçerli olmaması. Tabii bu arada Budo-kan'ın da grafik konusunda üstün olduğunu belirtmeliyim ama Oriental Games'de grafik konusundaki bu açığını detay ile kapatıyor. Oyun sonuç itibarı ile Kung Fu, Kyo Kushin Kai ve Kendo'dan oluşan bir şampiyona. Bu şampiyonaya katılmak için şampionanın yapıldığı köyün girişinde kendinizi kaydettirmelisiniz. Bunun için üstünde 'Enter' yazılı binaya girin. Burada karşınıza çıkan görevliye, şampiyonaya katılmak istediğinizi belirtiyorsunuz ve o da sizi bilgisayara kaydediyor. Tabii bu arada isminizden başka sorular da soruyor.

Ekrandaki ilk seçenek şampiyonanın zorluğu ile ilgili. Burada seçebileceğiniz üç tane zorluk derecesi var. Bu ayarlamadan sonra, bir alttaki seçenekten yapacağınız bir başka ayarlama ile şampiyonaya başlamadan evvel Kendo, Kung Fu ya da Kyo Kushin Kai'den birini ya da hepsini teker teker oynayarak tecrübe kazanabilirsiniz. Bir alttaki seçenekten ise, şampiyonaya katılacak olan oyuncu sayısını belirleyebilirsiniz. Joystick editör seçeneğinden ise karşılaşmalarda yapabileceğiniz hareketleri joystick'i hangi yönde hareket ettirip, yapabileceğinizi ayarlıyorsunuz. Son seçenekten, bilgisayar oyuncularının yaptıkları karşılaşmaları seyredip seyretmeyeceğinizi, sadece karşılaşma hakkında rapor alacağınızı ya da karşılaşma hakkında hiçbir şey öğrenmek istemediğinizi belirtip en alttaki 'Accepf seçeneği ile adınızı bilgisayara girerek oyuna geçiyorsunuz.

Artık yapmanız gereken, istediğiniz bir kulübeye girip içerideki karşılaşmaya katılmak. Mesela işe Kung Fu ile başlayabilirsiniz. Kung Fu'da ya da diğer iki dalda arka ekran değişmiyor ve hakem de dahil olmak üzere her şey sabit kalıyor. Değişen tek şey döğüş teknikleri ve sporcuların giysileri. Ekranın üst kısmında sporcuların enerjilerini gösteren bayrak ve göstergeler var. Bu göstergeler sporcu darbe aldıkça ilk önce yeşilden beyaza, daha sonra yeşilden turuncuya ve en son olarak kırmızıya dönüşüyor. Beş enerji göstergesi de kırmızı olursa, sporcu karşılaşmayı kaybediyor. Bundan başka enerji göstergesinin altında rakibinizin o anki durumu belirtiliyor.

Kung Fu'da sekiz türlü saldırı şekli var. Bunlar ateş tuşuna basarken joystick'i hareket ettirerek yapılabiliyor. Joystick yukarı = ileri uçarak tekme (kafaya), joystick sağa = sağ tekme (karına), joystick aşağı = eğilerek yumruk (göğüse), joystick sola = ters tarafa dönerek tekme (karına), joystick sağ üst çapraz = yukarı tekme (kafaya), joystick sağ alt çapraz = sıçrayarak yumruk (karına), joystick sol alt çapraz = çelme (ayaklara), joystick sol üst çapraz = yumruk (kafaya). Bunlaradan başka, sadece joystick ile yaptığınız hareketler var ki, bunlar savunmaya yönelik. Joystick yukarı = zıplama, joystick aşağı = eğilme, joystick sağ üst çapraz = ileri takla, joystick sol üst çapraz = geriye takla, joystick sağ ve sol alt çaprazlar = blok.

Kung Fu ve diğer iki dalda da her karşılaşmadan sonra karşılaşma hakkında rapor veriliyor. Bu raporda tarafların rakibe kaç kere vurduğu, kaç darbenin bloke edildiği ve kaç kere boşa vuruş yapıldığı belirtiliyor.

tüm dallarda birinci olabilmeniz için beş kez karşılaşmaya çıkmanız ve her seferinde de kazanmanız gerekiyor. Bir dalda birinci olursanız altın madalya kazanıyorsunuz. Eğer birinci olamayıpta, ikinci ya da üçüncü olursanız, gümüş ya da bronz madalya ile yetinmek zorunda kalıyorsunuz. Şampiyonada birinci olmanız, karşılaşmalardan alacağınız bu madalya ve hakemlerden alacağınız takdir puanlarına bağlı. Kazandığınız madalya ve takdir puanları da rapor ekranında belirtiliyor.

Kung Fu'dan sonra, yine Kung Fu'ya benzeyen Kyo Kushin Kai'yi seçebilirsiniz. Kyo Kushin Kai Kung Fu'dan biraz daha sert bir spor olmasına karşın hareket yönünden Kung Fu'ya çok benziyor. Saldırı şekillerine gelince. Joystick yukarı = zıplayarak tekme (kafaya), joystick sağ = kafa atma (kafaya), joystick aşağı = eğilip yumruk (karına), joystick sola = ters tarafa dönerek kafa atma (kafaya), joystick sağ üst çapraz = yumruk (kafaya), joystick sağ alt çapraz = aşağı yumruk (karına), joystick sol alt çapraz = tekme (ayağa), joystick sol üst çapraz = tekme (kafaya). Savunma teknikleri ise Kung Fu'dakilerin aynısı.

Son olarak seçebileceğiniz Kendo ise, diğer ikisinden apayrı bir spor ve bunun nedeni de karşılaşma sırasında bir sopa kullanmanız.

Tabii işin içine sopa girince diğer iki dalda olduğu gibi rahat giysilerle döğüşemiyorsunuz. Kafanızda bir kask ve darbelere karşı biraz dayanıklı uzun bir elbise şart. Kendo'nun farkı sadece bu değil, döğüş ve savunma teknikleri de farklı. Saldırırken ateşe basmasanız da olur. Yapabileceğiniz hareketler daha az sayıda. Joystick ve ateş yardımı ile yapabileceğiniz hareketler: Joystick yukarı = sopayla başa vurma, joystick sağ üst çapraz = sopayla başa düz olarak vurma, joystick sağ = yandan vücuda vurma, joystick sağ alt çapraz = ayaklara vurma, joystick aşağı = karına vurma. Bunlardan başka sadece joystickle yapabileceğiniz savunma hareketleri ve bir de saldırı hareketi var. Saldırı hareketi için joystick sol üst çapraz = geri sıçrayarak kafaya üstten vurma. Savunma hareketleri ise joystick herhangi bir yöne itilerek sopayla blok alınarak yapılıyor.

Eğer üç yarışmanın sonunda en baştaki sporcu siz olursanız, güzel bir bitiş ekranı sızı bekliyor. Tabii oyunu en kolay derece ile oynayıp bitirmek oldukça kolay. Onun için eğer ilk oynayışınızda birinci olursanız, hemen bıkmayın ve daha zor dereceleri deneyin.

XENOMORPH

İPEK GÖKBEL

SİRİUS SİSTEMİ:

Birinci Sirius, Atayf sınıfından A-7'dedir ve dünyamızdan gökyüzündeki en parlak yıldız olarak görünür.

Sirius B, A-1 sınıfında bir beyaz cücedir ve dünyamızdan çıplak gözle görünmez. Sirius B'nin varlığı F.W.Bessel tarafından, Sirius haraketlerindeki düzensizlikler gözönüne alınarak, 1834'te ortaya atılmıştır. 1862'de, A. Clark bunları gerçekten gözlemlemiştir.

1997'de teknolojinin en son ürünü Sagon sınıfı bir teleskobun sayesinde, Sirius B'nin yörüngesinde oldukça büyük bir gezegen ve gezegeni çevreleyen bir gaz kütlesi gözlemlenmiştir. Gezegen, çok büyük bir gaz devidir ve astronomlar bunun bir kahverengi cüce olduğunu saptamışlardır.

Kahverengi cüce (bazıları Sirius C der) ile birlikte Sirius B sistemi, ESSEN maden grubuna 31 aralık 2140 tarihinde lisanslı olarak verilmiştir.

Bu lisans, 2120 yılında bir ESSEN uydusunun Çoban yıldızının yakınından geçerken oldukça büyük çapta Leighgnarium kristalleri bulmasından sonra, dünya kurulu tarafından araştırma ve küçük çapta maden çıkarmak için bağışlanmıştır.

Leighgnarium, CNS bilgisayarlarının yapımında kullanılan bir Bipolar kobalt kafesidir. Çok yavaş kristalleşir (1 mm., 5000 yılda). Aynı zamanda yüksek basınç ve sıcaklık ister. Bu nedenle endüstriyel üretimi pratik değildir.

2129 yılında ESSEN, maden istasyonu kurmak amacıyla VN-11 Von Neuman makinelerinden fırlattı. VN-11 'in, ilk işçiler için çalışma ortamı hazırlayıp çevre koşullarını yaşanabilir hale getirmesi için bir yıl geçmesi gerekti. Ve burası Atargatis diye adlandırıldı.

ATARGATIS STAGE 1

Lisans, Sirius C'nin uydularının incelenmesi 1.5 AU ile sınırlandırılmaktadır.

BÜYÜKLÜK: Standart VN-11 yapısı.

GÖREVLENDİRİLECEĞİ ZAMAN: Ocak 2131

İŞÇİLER: 200 kişi (50 araştırma görevlisi dahil)

ANAHTAR PERSONEL

Antony Hanson : İstasyon müdürü

Dr.Joan Holimbrook : Coğrafi araştırma şefi

Dr.Keith French : Başhekim

Prof. Simon Quin : Biolog (ekibe yeni girdi)

Dr. Wilhelm Kofman : Etnolog (ekibe yeni girdi)

Juan Osterley : Mühendis

Yuri Bayanov : Mühendis şefi

VE ARTIK BU İNSANLARDAN VE ÜSDEN HABER ALINAMIYOR...

Evet yukarıda oyunun hikayesini okudunuz, eğer bu hikaye hoşunuza gittiyse, Dungeon Master'ı oynayıp beğendiyseniz, üstelik de zoru seviyorsanız, işte sizin oyununuz: XENOMORPH: Tür olarak FRP öğelerinin olduğu bu oyunda, siz dünyadan yola çıkan ve üste nelerin olduğunu öğrenmeye çalışan bir görevliyi canlandırıyorsunuz. Fakat şansızlık eseri geminizin kumanda sisteminde meydana gelen bir arıza yüzünden üsse mecburi iniş yapıyorsunuz. Gemiyi tekrar tamir edip, dünyaya dönebilmek için, üsten alacağınız bazı elektronik parçalara ihtiyacınız var. Kısacası hem insanlara neler olduğunu öğrenecek, hem de gemiyi tamir edip, dünyaya dünyaya dönecek ve amirlerinize rapor vereceksiniz. Yani işiniz oldukça zor. Üs, çeşitli katlardan oluşmakta. Her kat da 3-boyutlu bir labirent. Yolunuzu kaybetmeniz oldukça kolay. Kimi zaman kapalı bir kapıyı daha evvel başka bir yerden aldığınız bir kart açabilmekte. Yani klasik bir Dungeon oyunu. Dungeon Masterden farkı da, geçmişte değil de gelecekte geçmesi. Grafikler ise en az Dungeon Master kadar detaylı ve güzel.

Oyuna kendi geminizin içinde başlıyorsunuz. Fakat ilk olarak oyun ekranını tanıyalım.

Büyük ekran sizin dış dünyaya açılan pencerenizdir.

Sol yukarıdaki pencere sizle ilgili istatistik bilgileri içerir.

Kırmızı : Sağlık durumunuzu gösterir. Sıfır olduğu zaman ölürsünüz. Bozulan sağlığınızı düzeltmek için çeşitli ilaçlar alabilirsiniz.

Mavi: Sizin dayanıklılığınızı gösterir. Üsse indiğinizde yorgun olmanız dolayısıyla oldukça düşüktür. Sıfıra indiği zaman bayılırsınız. Bunu da çeşitli ilaçlarla düzeltebilirsiniz.

Beyaz. Geminin çeşitli bölümlerinde radyasyon bulunmakta. Buradan vücudunuzdaki radyasyon miktarını görebilirsiniz. Radyasyon seviyesi yükseldikçe, dayanıklılığınız ve sağlık durumunuz düşmeye başlar. Bu miktar arttıkça iyileşmeniz de zorlaşır.

Yeşil: Açlık derecenizi buradan öğrenebilirsiniz. Aç kalırsanız güçten düşersiniz. Eğer yeterince toksanız, yediğiniz yiyecekler bir etki yapmaz.

Sarı: Burası da susuzluk derecenizi gösterir.

Sol ortadan, üzerinize giydiklerinizi görebilirsiniz.

Sol alt, sol elinizde taşıdığınız eşyayı gösterir.

Ortadaki oklar ilerlemenize yarar.

Sağ alt, sağ elinizde taşıdıklarınızı gösterir.

Mouse'un sağ tuşuna basarak 'Inventory' bölümüne geçebilirsiniz. Burada 25 adet eşyayı sırtınızdaki çantaya 4-5 adet eşyayı da belinizdeki kemere koyabilirsiniz. Fakat bazı eşyalar ağır olabileceği için çantanıza daha az eşya sığabilir. Bir eşyayı alabilmek için el'in ekranda görü mesi lazımdır. Eşyanın üzerine el ile gelip, alın. Daha sonra 'Inventory' bölümüne geçip eşyayı koyabilirsiniz. Oyunu 'save' ya da 'load' etmek için gerekli olan ikonlar da, 'Inventory' bölümünde mevcuttur. Oyun esnasında karşınıza birçok eşya, silah, kart vs çıkacaktır. İsterseniz biz sizin işinizi kolaylaştıralım ve gerekli olan eşyalar hakkında kısa bilgiler verelim.

HAREKET DEDEKTÖRÜ (Motion Dedector)

Bu alet, bir canlının haraketinin hava yoğunluğunda meydana gelen mikro değişiklikleri denetler. Üç değişik konumlu koordinat düzenlemesi vardır:

1- Önünüzü gösterir, siz ekranın altında görünürsünüz.

2- Arkanızı gösterir, siz ekranın üstünde görünürsünüz.

3- Tüm çevrenizi gösterir, siz ortada görünürsünüz.

Tarayıcıdaki bir kare 10 feet uzunluğa eşittir.

KİŞİSEL HABERLEŞME CİHAZI (Personal Communicator)

Üste hemen hemen herkesin haberleşme cihazı vardır. Bu sebeple, bu cihazı bulduğunuzda uygun frekansta diğer kişilerle konuşabileceğiniz gibi, gemi bilgisa-

yarı tarafından sağlık durumunuz ve bulunduğunuz yer bildirilir. Diğer elektronik aleter gibi çalışması için enerjiye ihtiyacı vardır. Bu enerjiyi de standart piller sağlar. Birbirinden farklı üç frekansta çalışır.

ATMOSFER ANALİZCİSİ (Atmosferic Analyser)

Atmosferin insan yapısı için uygun olup olmadığını araştırır. Gemideki bazı bölümlerde hava bulunmaz. Bu aletle buraları daha önceden öğrenebilirsiniz.

STANDART GÜÇ ÜNİTESİ (Standart Power Modüle)

Her türlü alete enerji sağlar. Megavvatlık enerji üretebilir ve yüksek kapasitedeki silahları da çalıştırır.

İD KARTI

Üste herkesin bir kimlik kartı vardır. Bu kart sahibine ait retina taraması yapar. Bu kart sayesinde bilgisayarlara girebilir ve faydalı bilgiler öğrenebilirsiniz.

BİLGİSAYAR KONSOLU (Computer Console)

Bu konsoldan geminin ana bilgisayarına girebilirsiniz. Bilgisayarı çalıştırmak için **ilk** olarak, içine disket sokmanız gerekir.

C.N.S (Central Nervous System)

Bu geminin merkezi sinir sistemidir ve tüm üniteleri kontrol eder. C.N.S. sisteminde bulunan chip'lerdeki arızalar kolayca tamir edilebilir. Fakat önemli olan bozuğun yerine sağlamını bulup, takmaktır. Zaten sizin geminizdeki arıza da buradan kaynaklanıyor.

GÜVENLİK KARTI (Security Pass)

Kredi kartı boyunda bir elektronik anahtardır. Geminin çeşitli bölümlerine giriş ve çıkışı sağlar.

KREDİ KARTI

Gene gemide herkeste bulunan bir karttır ve bankadaki kredi miktarınızı gösterir.

İLAÇ (Medical)

Burası her türlü ilacı bulunduran bir bölümdür. Oyun esnasında sağlık, dayanıklılık, v.s. durumlarınız bozulursa, buradan alacağınız ilaçlarla tedavi olabilirsiniz. İlaç almak için İD kartınızı kullanın. Daha sonra bu kartla ilacın doğru kodunu yazın ve ilacınızı alın. Yanlış kod kimi zaman öldürücü olabilir.

KAHVE MAKİNASI (Kopek Coffe Mac-h e)

Unutmayın, eğer sıfır çekimde çalışan Köpek patentli kahve makinası bozulursa, gemi çalışmaz. Bu makinadan aldığınız kahve sadece susuzluğunuzu gidermez, başka şeylere de faydası olabilir.

İÇECEK MAKİNASI (Drink-O-Mat)

Sadece susuzluğunuzu gidermeye yarayan bir makina.

YİYECEK MAKİNASI (Snak-O-Mat)

Çeşitli türde yiyecek alabileceğiniz, açlığınızın giderilmesine yarayan bir makina.

ANTİ MADDE SÜRÜCÜ (Anti Matter Drive)

Burası, geminin kalbidir. Gemi için gerekli olan gücü sağlar. İçinde bulunan anti maddenin dışarıyla bağlantısı olmaması için çok sıkı muhafaza edilir. Kazara madde ve anti madde temas ederse, herşey yok olur.

ANTİ MADDE KABI (Anti Matter Pod)

Yukarıda iki maddenin birleşmesinin büyük bir patlamaya yol açacağını yazmıştım. İki madde birleştiklerinde ortaya çıkan enerji trilyon mega tondur. İşte böyle bir patlamayı önlemek için anti madde bu kaplarda taşınır.

YANGIN SÖNDÜRÜCÜ (Fire Exinguiser)

Bu standart 141bl'lik katı karbondioksit yangın söndürücüdür.

SİLAHLAR

1-10 mm ACP tabanca: Bu havalı, plastik mermi atan bir silahtır. Genelde güvenlik görevlilerine verilir, fazla güçlü değildir. Standart pille çalışır.

2- Lazer tabancası: Bu bizim bildiğimizden farklı bir lazer tabancasıdır ve kimyasaldır. Oldukça güçlüdür ve canlılar üzerinde de oldukça etkilidir.

3- 20 mm süper Magnum: Özel güvenlik güçleri için tasarlanmış bir silahtır ve çok güçlüdür. Genelde birkaç atımda hedefi tamamen etkisiz duruma getirebilir.

4- 10 mm saldırı tüfeği: Bu da havalı, plastik mermi atan bir tüfektir. Şarjörler 30 atımlıktır.

5- Lazer tüfeği: Lazer tabancası gibi kimyasaldır. Fakat tabancadan kat kat üstündür. Küçük bir füzyon reaktörü vardır,

6- İğne tabancası: Yüksek hızda iğneler fırlatır. İçine konulan ilaca göre. bayıltıcıya da öldürücü olabilir. Fakat hedefin sert bir yüzeye sahip olmaması gerekir.

7- 75 mm roket fırlatıcı: Çeşitli tiplerde roketler fırlatabilir. 1-Parçalayıcı, 2-Sis bombası, 3-Yangın bombası, 4-Çok güçlü patlayıcı, 5-Göz yaşartıcı bomba, 6-Sinir gazı.

8- Dondurucu tabanca: Çok güçlü elektrik şoku verir. Vurduğu canlıyı belli bir süre hareketsiz bırakabilir. Fakat bazı canlılarda etkisizdir.

9- Parçacık hızlandırıcısı: Hızlı nötron şualarını bir hedefe doğru yönlendiren, çok güçlü bir silahtır. Her zemin üzerinde büyük bir delik açabilir. Fakat bunun yanında çok enerji kullanır.

Bütün silahların (75 mm Roket Atıcısı hariç), üç türlü atışları vardır:

1- Ateş tuşuna her bastığınızda tek bir mermi atar.

2- Ateş tuşuna her. bastığınızda üç adet mermi atar.

3- Elinizi ateş tuşundan çekene kadar ateş eder.

ELBOMBALARI

Değişik tipte el bombaları vardır. Fakat hepsinin boyu ve etki süreleri (5 saniye) aynıdır.

1- Parçalayıcı tip el bombaları: 100 gr'lık güçlü bir patlayıcıdır ve patladığı zaman her yöne şarapnel fırlatır. 50 feet içindeki herşeyi öldürür.

2- Sis el bombası: Patladığında 10 saniye süren renkli duman çıkarır.

3- Yangın el bombası: 20 gr'lık yüksek patlayıcı ihtiva eder. 50 feet içerisinde bulunan yanabilecek malzemelerin ve canlıların üzerine 100 gr'lık pyrophoriç maddesini fırlatır.

4- Yüksek tahrip el bombaları: Çelik duvarları parçalar. TNT'den 5 kat daha güçlüdür.

5- Göz yaşartıcı el bombası: Gaz çıktıktan sonra vücutla temas eden her yeri tahriş eder, bazen de öldürücüdür.

6- Sinir gazı el bombaları: Daima öldürücü olan bir el bombasıdır.

MAYINLAR

Oyunda çeşitli tiplerde mayınlar vardır:

1- Robot mayını: Bu mayın çalıştırıldığında hareket eden cisimleri aramaya koyulur. Hareket eden bir cisim algılayınca da yanına gider ve patlar. 3 tip çalışma şekli vardır. Bunlar çalışmaya ne kadar zaman sonra başlayacağını belirtir.

UNUTMAYIN! BU MAYIN HARAKET EDEN HERŞEYİ, SİZ DE DAHİL YOK EDER.

2- Yerçekimi mayını: Çalıştırıldıktan sonra üzerine basılıncaya kadar pasif konumdadır. Üzerine basıldığında büyük bir çekimsel güç açığa çıkar ve her şeyi yere yapıştırır ve dümdüz eder (kendi de dahil).

Oyun esnasında işinize yarayacak olan eşyalar bunlardan ibarettir. Daha evvel de dediğim gibi oyun oldukça zor, sakın bir kaç günde bitirebilirim diye düşünmeyin. Sizi haftalarca bilgisayar başında tutabilecek bir oyun, Xenomorph. Bu türden hoşlananlara ve bu türü merak edenlere tavsiye ederim, paranız sokağa gitmez.

AMIGA512K

CENGİZ KUZANLI

Bundan yıllar evvel Movie adında bir oyun yapılmıştı. Oyunda siz, 3-boyutlu odalarda dolaşan ve sinemada işlenen cinayeti aydınlatmaya çalışan bir dedektifi canlandırıyordunuz. Grafikleri o zaman için oldukça güzel olan bu oyun, daha sonra yavaş yavaş unutuldu. Şimdi US GOLD firması, hafif nostalji kokan yeni bir oyunla anılardan silinen bu oyunu tekrar canlandırdı.

Murder, oldukça gelişmiş bir dedektif oyunu. Amaç basit, cinayeti aydınlatıp katili yakalamak. Fakat bu sanıldığı kadar kolay değil. Oyundaki yerler, kişilerin birbirleriyle olan ilişkileri ve daha birçok şey oyunun senaryosunu etkiliyor, tabii bu da oyuna gerçekçi bir hava veriyor. Buna karşılık oyun siyah beyaz, fakat grafiklerin detayları, bu oyuna oldukça esrarengiz bir hava vermiş. Cinayeti aydınlatmanız için önünüzde 2 saatlik bir zaman var. Oyunda geçen zaman, normal zamanla aynı. Yani oyundaki 2 saat, bilgisayar başında geçireceğiniz 2 saatle aynı. Bu nedenle oyunu 'save' edemiyorsunuz. Kısacası oyunu yüklediğinizde katili bulmak zorundasınız. Bütün bunları bir araya getirirseniz, Murder zoru sevenlerin, fazla action'dan hoşlanmayanların, adventure'lara ilgi duyanların hoşlanacağı türden bir oyun. Siz böyle biriyseniz, bu yazıyı okumaya devam edebilirsiniz. Eğer değilseniz, zamanınızı boşuna harcamayın.

Oyun yüklendiğinde karşınıza bir gazete çıkıyor. Bu gazetede çeşitli yerlere klikleyerek oyunda bazı değişiklikler yapabilirsiniz.

1- Yönettiğiniz adamın suratı: Burada adamın saçında, sakalında, bıyık, çehre ve gözlüğünde değişiklikler yapabilirsiniz.

2- Cinayetin işlendiği ev ve cinayet odası: Oyunda oldukça fazla değişik ev ve her evde de birçok oda var. Seçtiğiniz senaryoya göre, belirlediğiniz bir evde oyunu oynuyorsunuz.

3- Zorluk derecesi: Buradan oyunun zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz.

Bütün bu ayarlamaları mouse'un sol tuşuyla yapabilirsiniz. Sağ tuşa basarak da oyuna geçebilirsiniz.

Oyuna, cinayetin işlendiği odada maktulün yanında başlıyorsunuz. Oyunun geçtiği ev oldukça büyük, bu nedenle de birçok odası var. Her odada cinayet aleti olabilecek bir eşya mevcut. Bunların yanısıra, etrafta sizden başka, katil olabilecek 20"ye yakın insan bulunuyor. Bunlar gerçek hayatta olduğu gibi birbirleriyle konuşmakta ve odadan odaya dolaşmaktalar. Siz cinayeti işleyen katili bulmanın yanında, cinayet aletini de bulmak zorundasınız. Bu nedenle kişilerin bulundukları yerler, üzerlerinde taşıdıkları eşyalar ve diğer kişilerle olan münasebetleri oldukça önemli. Siz insanlara kişiler, yerler, eşyalar ve insanlar arasındaki diyaloglar hakkında sorular soracak ve bu soruların cevapları neticesinde sonuca ulaşmaya çalışacaksınız. Tabii 2 SAAT içerisinde. Oyunda bir çok ikon bulunmakta. Dilerseniz bu ikonların neler olduklarına bakalım. Yukarıdan aşağıya doğru;

1-Soru işareti: Oyunda bir eşyayı veya bir kişiyi incelemek, gerekli olduğu zaman parmak izi alabilmek için büyüteci kullanmanız gerekir. Bu ikonda da büyüteci kullanarak odadaki biriyle konuşabilirsiniz. Büyüteç mouse'un sol tuşuyla ortaya çıkar. Sağ tuş ile bir odadan diğerine gidebilmek için gerekli olan yön tuşları ekrana gelir. Bu ikonu seçtikten sonra o kişiye çeşitli sorular sorabilirsiniz. Bunlar;

Soldan sağa:

A- Evdeki kişiler hakkında soru sorma.

B- ilk olarak A seçeneğini kullanırsınız. Ardından da bu seçenekle ikinci kişi hakkında soru sorabilirsiniz.

C- Sadece odalar hakkında soru sorabildiğiniz gibi, herhangi birisi hakkında, herhangi bir eşya ile odada ne yaptığını da sorabilirsiniz.

D- Eşyalar hakkında sorular sorma.

E- Buradan, kişilerin birbirleriyle oluşan münasebet derecelerini öğrenebilirsiniz. İlk önce 1. ve 2. seçenekleri kullanarak iki kişi seçip, ardından da bu seçeneği kullanarak bu iki kişinin arkadaşlıklarının derecesini öğrenebilirsiniz.

F- Soracağınız herhangi bir soruyu silmenize yarar.

G- Sorduğunuz bir soruya olumlu bir cevap alırsanız, bu seçenekle bu cevabı not] defterinize yazabilirsiniz.

H- Karşınızdakine seçtiğiniz soruyu sormanıza yarar.

/- Buradan da herhangi bir soru seçeneğini seçtiğiniz zaman karşınıza çıkan alternatiflerin ekrana sığmayan diğer bölümlerini görebilirsiniz.

2- Buradan içinde bulunduğunuz katı, bu kattaki odaları ve yerinizi görebilirsiniz.

3- Bu sizin not defterinizdir. Kişilerle konuşurken yazdığınız notlar burada otomatik olarak bölümlere ayrılır.

A- People: Buraya kişilerin yaptıkları yazılır.

B- Places: Kişilerin hangi saatlerde nerelerde oldukları yazılır.

C- ***Clues:*** Kişilerin muhtemel cinayet aleti olabilecek eşyalarla, hangi saatlerde ilgileri oldukları yazılır.

D- Motive: İki kişinin birbirleriyle olan ilişkileri yazılır.

4- Eşyaların üzerindeki parmak izlerini bu ikonla alabilirsiniz. Fakat kimi eşyalarda parmak izi bulamayabilir ya da silinmiş olabilir. Bunun çözümü, bu eşyaların tekrar silinip temizlenmesidir. Bu sayede eşyayı tutan birisi parmak izi bırakacak ve sız de bu parmak izlerini karşılaştırarak, eşyayı kimin tuttuğunu öğrenebileceksiniz.

5- Parmak izlerini karşılaştırma.

6- Parmak izini silme.

7- Cinayet aletini teşhis etme. Eğer bir eşyanın cinayet aleti olabileceğine inanıyorsanız, bu aleti delil olarak kullanabilirsiniz.

8- Son olarak da katil olduğuna inandığınız birisini bu seçenekle yakalayabilirsiniz. Fakat daha önceden cinayet aletini yanınızda bulundurmanız gerekecektir.

Oyunda kullanacağınız ikonlar bunlar. Oyunda en önemli konu kişilerle yapacağınız konuşmalar. Bu sayede olaylar, yerler ve kişiler hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Oyunda saatler çok önemli. Eğer bir kişi belli bir saatte mutfağa gitmişse, mutfakta bulunan bir eşyayı ellemiş ve dolayısıyla parmak izi bırakmış olabilir. Hizmetçisi olan her evde olduğu gibi, oyundaki evde de hizmetçilerin oldukça fazla bilgisi olabilir. Oyunun bundan sonrası tamamen size kalmış. Sabır sahibi biriyseniz ve Agatha Christie'nin romanlarından hoşlanıyorsanız, oyunu alabilirsiniz. Unutmayın katil uşak olabilir.

GRAFİK	% 70
MÜZİK	-
OYNANABİLİRLİK	% 87
GENEL	%76

BACK TO THE FUTUREII

TUNÇ DİNDAŞ

Steven Spielberg'in muhteşem yapıtlarını severek izliyoruz. Bu filmlerin arasında tüm dünyanın oldukça çok beğenisini kazanan BACK TO THE FUTURE II'yi tanımayan yok. Birinci bölümüyle hasılat rekorları kıran film, geçen kış ikincisiyle aynı başarıyı yakalamıştı. Bu film sayesinde kendisini kanıtlayan MICHAEL J. FOX artık günümüzün aranılan aktörü olmuştu. Bu sene ülkemizde de gösterilen BACK TO THE FUTURE fil ötekileri kadar çok beğenilmedi. Gerçi bu da iyiydi ama, bir ve ikideki heyecanlı, sürükleyici atmosfer maalesef yoktu. Commodore 64 ve spectrum kullanıcıları BACK TO THE FUTURE'ın birinci bölümünü içeren oyunu hatırlıyorlardı Amiga'da birincisi çıkmadan BACK TO THE FUTURE II'yi yaptılar. Bu oyunu oynamak istiyorsanız önce filmi en az bir kere seyretmelisiniz. O zaman oyunu daha rahat oynarsınız. Oyunun müziklerini DAVID WHITTAKER vapmış. Bildiğiniz gibi DAVID WHITTAKER daha önce bir çok bilgisayar oyunun müziklerini yapmıştı. Geleceğe gitmeye hazırsanız o zaman ne diye duruyorsunuz. Haydi geleceğe!

Oyun yüklenmeden önce güzel bir intro seyrediyoruz. Doctor'un zaman arabası ile kahramanlarımız Marty'nin evi önünden havalanarak geleceğe doğru yol alıyorlar. Oyunun ilk bölümü filmle aynı. Oğlunuz suç işlemeye zorlayan serserilerden kaçıp onları yakalatmanız gerekiyor. Filmin en iyi sahnelerinden biri olan skateboardlarla (Kaykay) serserileri yakalatmaksınız. Uçan skatelerimizi yönetmek çok zevkli. Buradaki serserileri yumruklarımızla yok edebiliriz. Serserilerden kaçmaya çalışırken bir de arabalardan, su birikintilerinden ve çatlaklardan kaçmalısınız. Yaramaz bir çocuk

uzaktan kumandalı arabası ile sizi düşürmeye çalışıyor.Oyunda bazı objeleri toplarsanız extra güçlerden faydalanabilirsiniz. Mesela 'P' harfleri gücünüzü, 'A harfleri ise hızınızı arttırır. Ayakkabı ve şapka gibi eşyaları da toplamaya çalışın. Havuza geldiğinizde serserileri adliye binasına sokarsanız birinci kademeyi geçersiniz.

Oyunun ikinci kademesinde kimseye görünmeden evden çıkmak. Bu işlemi gerçekleştirmek için kapıları kullanacaksınız. Süreniz dolmadan aşağıdaki kapıya giderseniz işiniz bitmiş olur. Burada zaman kaybetmeden geriye dönmelisiniz. Filmi seyredenler hatırlarlar. Marty geriye (geçmişe) dönerken ikibin yıla kadar bütün spor sonuçlarının bulunduğu bir kitabı yanında götürmek ister. Biff zaman arabasını kaçırarak genç olduğu 1955'e giderek kitabı gençliğine verir ve geri döner. 1985 yılında Biff artık en zengin kişidir. Zenginliğin verdiği sarhoşlukla Biff bütün her yeri pislik haline getirmiştir. Artık hiçbir kural ve kısıtlama yoktur, herkes istediğini yapmaktadır. Her yer serserilerle dolmuştur. 1985'e geri dönen Doctor ve Marty olanları görünce bu işin altında Bittin olduğunu anlarlar. Kanunsuz bir dünyayı yok edip tekrar eski rjaline getirmek artık onların göreviydi. Üçüncü bölümde bu olayları konu alıyor. Burada amacınız serserileri etkisiz hale getirerek Biff'in gökdelenine varmak. Önünüzden ve arkanızdan serseriler saldırıyor. Hep ilerleyerek ilk önce önünüzdekileri sonra arkanızdakileri dövün. Bazen atılan taşlardan eğilerek yada zıplayarak kurtulabilirsiniz.

Oyunun dördüncü bölümü bilinen bir puzzle oyunu. Burada basit bir bulmacayı çözmeliyiz. Size verilen zaman limiti içerisinde bulmacayı çözün. Burasını anlatmaya gerek yok çünkü oldukça basit bir bölüm.

Oyun genel açıdan vasat. Hiçbir özelliği bulunmayan sadece film sayesinde para kazanmak için yapılmış bir oyun BACK TO THE FUTURE. Filmi seven arkadaşlar filmi bir defa hatırlamak için oyunu alabilirler. Grafikleri o kadar güzel olmasa da, müzikler nefis. Film oyunlarından hoşlanıyorsanız tavsiye ederim. Oyunlarında belirli bir kalite arayan arkadaşlar için üzgünüm. Almak istiyorsanız bile önce bir oyunu görün sonra alın. Başarılar.

GRAFİK	%70
SES...	%78
OYNANABILIRLIK	%68
GENEL	%78

THE THIRD COURIER

ÇOK GİZLİDİR
YETKİLİDEN BAŞKASI AÇAMAZ
GÖNDEREN : Tango 3.00-kırmızı
LANGLEY CIA...
GÖNDERİLEN: Aydansçısı

Aydansçısı, bu mesajı okuduktan hemen sonra imha et.

Görev, 1. derecede önemli ve tehlikelidir. Bu görev için seçilmenin nedeni, elit ajanlarımız içinde. Pentogon ve bizim bürodaki analizciler tarafından, başarı şansı en yüksek ajan olmandır. Görev 1. derecede olduğu için. hayatın 2. derecede önemlidir. Herhangi bir şekilde karşı haber alma örgütlerinin eline geçersen, bizim tarafımızdan, bir ulusal skandal çıkmaması için, reddedileceksin. Görevi başarman için çok kısa bir zamanın var. En geç 1 hafta içinde senden istenenleri yapamazsan, görev başarısız sayılacaktır.

GÖREV: Brüksel'deki çok gizli bir NATO savunma konferansına giden ve yanında çok önemli belge ve planlar taşıyan, 3 kurye kayıptır. Bu belgeler, NATO'nun nükleer savunma planlarıyla, Avrupa'da koşullandırılmış orta menzilli nükleer füzelerin ateşleme şifrelerini içermektedir. Bu planların VARŞOVA paktının eline geçmesiyle, planlanan taktik, konveksiyonel ve nükleer savunma birimlerinin yerlerinin değiştirilmesi, yeni savunma planları yapılması gerekir. Bunları yaparken de eski planların ele geçmesi, yeni planın işlerliğini 35% düşürmektedir. Bu sebeple bu planlar kesinlikle karşı haber almanın eline geçmemelidir. Şu an içinde bulunduğumuz durumda, planların KGB elinde olduğunu varsayarsak, önümüzdeki birkaç aylık bir süre içinde çıkabilecek, konveksiyonel ya da nükleer bir savaşta Nato'nun kazanma şansı 3.5%'dur.

Uydulardan aldığımız haberler, VARŞOVA paktında büyük askeri manevralar olduğunu göstermiştir. Bu manevralar yıllık planlı manevralar değillerdir. Uydularımız ayrıca Dnepropetrovsk'taki 26. ve 47. Grozny'deki 63., 65. ve 79., Tula'daki 3., 18., 23. ve 25. muhafız tank tümenlerinin doğu Berlin'e doğru harekete geçtiklerini tepit etmişlerdir. Bu 9 tank tümeni, T-80'lerle tamamen takviye edilmiş olup, S.S.C.B.'nin elinde bulunan hazır kuvvetlerin 36% teşkil etmektedir. Diğer bir deyişle bu tank tümenleri Afganistan'dan geri çekilen tank tümenleri olup hepsi A-Sınıfı Tümenlerdir. Aynı zamanda S.S.C.B.'de bulunan ve tamamen aktif durumda olan tankların 36% dır. Geri kalan tanklar S.S.C.B.'nin elinde bulunan 16 ordu içinde pasif konumdadır. Varşova paktı ayrıca yaptığı bu yeni tatbikatlarla bu tankları da aktif duruma getirmiştir. Ayrıca uydular son 4 ay içerisinde S.S.C.B.'nin yörüngeye 16 adet yeni, askeri amaçlı casus uydu yerleştirdiğini tespit etmiştir. Kısacası Varşova paktında 2. dünya savaşından beri görülmedik bir askeri hareketlilik göze çarpmaktadır.

Kaybolan kuryelerin 2 tanesi Stockholm'de ölü olarak bulunmuştur. Yapılan incelemelerde, cesetlerde herhangi bir öldürücü silah izine rastlamamıştır. Bu da KGB'nin klasik metodlarındandır. Yapılan araştırmalar 3. kuryenin en son Doğu Berlin'de, KGB ajanlarıyla irtibat kurduğunu saptamıştır. Diğer iki kuryenin elindeki bilgilerin şimdi bu 3. kuryede olduğu sanılmaktadır.

Bu akşam saat 18.00 da uçakla Berlin'e uçacaksınız. Yeni talimatlar orada size verilecektir. Berlinde size yardımcı olacak bazı ajanlarımız mevcuttur. Fakat görevin gizliliği nedeniyle mecbur kalmadıkça onlarla buluşmayın.

KAYBOLAN BELGELER: Bir bilgisayar cipi, bir Floppy disk ve CPU'dur.

Bunları mutlaka ele geçirmelisiniz...

BERLİNDEKİ **BAĞLANTILAR:** Şu anda Berlinde sana yardımcı olabilecek bazı ajanlarımız mevcut. Bu ajanlar uzun yıllar süren operasyonlar sonucu Berime sokuldu. Bu nedenle kimlikten oldukça gizli. Bu ajanların kimlikleri ve nasıl bağlantı kurulacakları, maalesef ölen iki ajanla birlikte kayboldu. Bu nedenle onlarla bağlantı kurmak sana kalıyor. Çok dikkatli ol, KGB'nin bu ajanlardan haberdar olduğunu sanıyoruz. Ajanlar için resim faxını kullanın.

BERLİN HAKKINDA BİLGİLER: Berlin şu anda tam bir kaos içinde. Sokaklar geceleri oldukça tehlikeli, bu nedenle dikkatli ol. İhtiyacın olan bazı aletleri şehirde bulunan karaborsadan alabilirsin. Genelde normal gibi görünen bu dükkanlar, parası olana her türlü şey bulabilecek kapasitede.

Şimdiye dek hemen hemen hepiniz, bir james Bond filmi izlemiş, çoğunuz da bir SAS romanı okumuşsunuzdur. Herkes bir casus romanı okuduktan ya da bir casus filmi izledikten sonra, roman ya da film kahramanlarına özenmiştir. Onlar gibi olmak, yaptıklarını yapmak, belki çoğumuzun içinde kalmış olan gizli bir özlemdir. Casusların bu heyecan dolu yaşantıları, büyülü atmosferleri, çoğu kimseye ilgi çekici gelmiştir. Fakat ne yazık ki bütün bu duyguları tatmin edebilmek için, film seyretmek, ya da kitap okumaktan başka yapabileceğimiz bir şey yoktu. THE THIRD COURIER tipik bir James Bond oyunu. Kısaca bu oyun sayesinde siz, yaptığı tüm işlerle bir casusu yöneteceksiniz. Tabi bu arada bütün casusların sahip oldukları çeşitli özel silah ve aletlere de sahip olacaksınız. Bence bu bir film izlemekten, ya da kitap okumaktan daha eğlenceli ve zevkli. The Third Courier aynı zamanda tam bir FRP oyunu. Klasik FRP öğelerinin hepsi bu oyunda mevcut. Adamınız olar Moondancer'ın çeşitli özellikleri, belli bir özgeçmişi, ve bunun gibi daha başka ayrıntılar oyunun başında sizin tarafınızdan belirlenebiliyor. Ayrıca bazı özelliklerde oyunun akışı içinde gelişebiliyor. Tabi bu da oyuna ayrı bir hava ve biraz daha ger çekçilik katıyor.

Oyun yüklendiğinde karşınıza birçok dosya çıkıyor. İlk yapmanız gereken şey kendi istekleriniz doğrultusunda yeni bir ajan yaratmak.

CREATE AGENT. Oyun süresince yöneteceğiniz ajanı buradan yaratıyorsunuz Buraya kliklediğinizde karşınıza yani bir ekran çıkıyor. Bu ekranda çeşitli seçenekler mevcut. Sizin bu seçeneklerden yaptığınız seçimlere göre ajanın özellikleri belirleniyor.

ACTIVATE AGENT: Oluşturduğunuz bir ajanı aktif hale getiriyorsunuz. Diğer bir deyişle oyuna sokuyorsunuz.

TERMİNATE AGENT. Elinizde bulunan bir ajanın işine son veriyorsunuz, diğer bir deyişle yok ediyorsunuz.

REWİEW AGENT: Dosya da kayıtlı bulunan bir ajanın özelliklerine bakıyorsunuz.

Oyunun akışını değiştiren bazı önemli özellikler vardır. Bunlar bütün FRP oyunlarında mevcuttur.

Experience Point: Ajanınız bir görevi, ya da basit bir bilmeceyi çözdüğü zaman experience puanı kazanır. Bu puan sayesinde seviye (level) atlar.

Level: Bu oyunda olduğu gibi, her FRP'de yönettiğiniz karakter oyunun başında Llevel'dan başlar. Level'lar birnevi tecrübelerdir. Karakter Level atladıkça, daha fazla tecrübe sahibi olacağı için özellikleri artar, yok edilmesi daha zor bir hal alır. Her level için belli bir experience puanına ihtiyaç vardır. Bu oyundaki level'lar;

AGENT: 25000, RESIDENT AGENT: 40000, SPY: 60000, MASTER SPY: 75000.

Ayrıca level atladıkça seviyeleri artan bazı özellikler vardır ki, ajanı ajan yapan bunlardır;

Intelligence: Ajanın zeka durumunu gösterir. Problemleri çözmede yararı olur.

Strenght Biriyle dövüştüğünüz zaman

faydası olan, sizin gücünüzü belirleyen bir özelliktir.

Knowledge: Silah sistemleri ve çeşitli özel araç ve gereçleri kullanma özelliğiniz. Bu özelliğiniz yüksekse, attığınızı vurursu-

Intuition: Bir cins 6. histir. Eğer bu özelliğiniz yüksekse, size karşı hazırlanan bir tuzağı, ya da saldırıyı önceden sezebilirsiniz.

Health: işte oyunun en önemli özelliği. Sağlık durumu anlamına gelen bu özellik 0 olduğu zaman komaya girersiniz. Diğer bir deyişle oyun sizin için biter. Oyun esnasında kavgalarda aldığınız darbelerle bu özellik azalır. Dinlenme ya da MISSION SUPPORT'ta bir tedavi ile tekrar eski haline alır.

Bütün bu özellikler level atladıkça artar.

Oyun esnasında sıkça kullanacağınız bir de menü var. Dış dünya ile ilgili bütün işleri bu menüden yapacaksınız.

ARM: Yanınızda silah taşıyorsanız bu seçenekle silahı hazır duruma getirebilirsiniz. Silahla işiniz bittiği vakitte, gene bu seçenekle silahı paltonuzun cebine sokup, saklarsınız.

BRIBE: Karşınızdakine para verme. Bazı dişilerden bilgi alabilmek için onlara rüşvet vermek zorundasınız.

BUY: Herhangi bir eşyayı satın alma.

DROP: Elinizde bulunan bir eşyayı bırakma. Eğer kendi odanız dışında bir yerde bir eşya bırakırsanız, o eşyayı bir daha bulamazsınız.

HAİL CAB: Berlin büyük bir şehir olduğu için, her zaman bir yerden, başka bir yere yürüyerek gidemezsiniz. Bu sebeple zamandan tasarruf etmek için taksiye binebilirsiniz.

LİSTEN: Bir lokanta ya da barda ilginizi çekebilecek olan konuşmaları dinlemenize yarar.

SEARCH: Bir yeri ya da bir kişinin üzerini araştırmak.

SELL : Bir eşyayı satma.

SNEAK: Bu seçenekle normale nazaran daha yavaş haraket edersiniz, fakat buna karşı hiçbir zaman düşmanlarınız tarafından sürprize uğratılamazsınız.

STAKE OUT: Sizin seçtiğiniz bir yeri periyodik olarak, belli zaman aralıklarıyla gözetleme.

TAKE: Bir eşyayı alma.

USE: Bir alet ya da silahı kullanma.

SAVE: Oyunu boş bir diskete kaydetme.

RESTORE: Oyuna en son 'save' ettiğiniz yerden başlama.

QUIT: Oyuna yeniden başlama.

QUIT GAME: Oyun bitirme.

Bu menüden başka birde oyunda biriyle karşılaştığınız zaman karşınıza çıkan bir menü vardır.

CHAT (sohbet) : Bilgi almanın güzel ve kolay bir yoludur. Size saldıran insanlar dışında hemen hemen herkesle sohbet edebilirsiniz. Tabi cevap alırmısınız, onu bilemem.

RUN (koşma): Zor bir durumdasınız ve kavga da ederseniz durum ümitsiz. Böyle bir durumda kahramanlık yapmanın alemi yok. Sadece film ve kitaplarda kahramanlar ölümsüzdür. Siz oldukça kolay ölebilirsiniz. Bu seçenekle olay yerinden, ya da başka bir kişiden güvenli bir yere dek kaçabilirsiniz.

FIGHT (dövüşme) : Eğer direkt bu seçeneği seçerseniz, karşınızdakiyle ölümüne bir kavganın içine girersiniz. Kavga sırasında bütün vuruşlar sırayla olur. Fakat bütün hamleler isabet kaydetmeyebilir. Eğer rakibinizi altedebilirseniz, üzerinde taşıdığı eşyaları alabilirsiniz, eğer siz kaybederseniz, oyuna tekrar başlamaktan başka çareniz yok.

THREATEN (tehdit etme) : Eğer birisi size musallat olursa, ve siz dövüşmek istemiyorsanız, bu seçenekle karşınızdakini tehdit edebilirsiniz. Kimi zaman işe yarar ve karşınızdaki kaçar, fakat bazen işe yaramayabilir, bu durumda da kavga kaçınılmazdır.

SEARCH (araştırma) : Birini yendiğiniz zaman üzerini arama.

Oyuna kendi odanızda başlıyorsunuz. Burada kullanabileceğiniz bir bilgisayar, bir posta kutusu ve foto fax bulunmakta. İlk bilgileri buradan alabilirsiniz. Ardından bir taksi tutup MISSION SUPPORT'a gidin. Burası CIA'nin gizli bir üssüdür. İhtiyacınız olan para ve aletleri buradan sağlıyabilirsiniz. Buradan size hergün para verilecektir, bu nedenle buraya hergün uğramanızda fayda var. Aynca buranın şefi de oldukça sevimli biri, size faydalı olabiliyor. İsterseniz bir de buradan alacağınız aletlerin neler olduklarına kısa bir göz atalım. Fakat unutmadan, bazı aletleri ancak belirli level'lara geldiğinizde alabilirsiniz.

BOMB SNİFFER: 50 m içerisindeki standart sınıf patlayıcıları tespit eder.

BUG FINDER: Gizli mikrofonları tespit eder.

BUG KİLLER: Gizli mikrofonları, elektromanyetik dalgalar yayarak bozar.

BUG RECORDER: Bir yere yerleştirdiğiniz bir mikrofondan gelen sesleri kaydeder.

FERAT: Bu infraruj (mor ötesi) bir dalga tarayıcıdır Natoda kullanılan (Floppy disk gibi) bir maddenin frekansına ayarlıdır ve 10 m yaklaşınca sinyal vermeye başlar.

PHOTO FAX: Şüpheli şahıs ya da kontak kuracağınız bazı ajanların resimlerini, langley'e gönderen ve anında bu şahıslar hakkında bilgi almanıza yarayan bir araçtır. Bu sizin CIA ile tek direkt bağlantınızda

SÜPER BUG: Çok güçlü bir dinleme cihazıdır.

GAS MASK: Gazdan koruyan gaz maskesi.

MK 1 VEST: 100 m den atılan kurşunları geçirmeyen bir yelek.

AMLY NITRATE AND TANNIC ACID: Zehirlendiğiniz zaman kullanacağınız bir ilaçtır.

LOCK PICKS: Kapalı olan kapıları açmak için gerekli olan maymuncuk.

FLASH LIGHT: Elfeneri.

Bunların dışında oyunda kullanabileceğiniz bir çok silah vardır. Birçok tabanca cinsi vardır, fakat aralarında büyük bir fark yoktur. Gece dolaşan ve size saldıran insanlar genelde tüfek taşırlar. Bu tabancadan daha etkili bir silahtır. Birde çok tehlikeli olan otomatik tüfekler vardır. Bu silahlar oldukça tehlikeli ve öldürücüdür. Kimi zaman size ateşli olmayan yakın dövüş silahlarıyla saldıracaklardır. Bunlar, bıçak, sustalı ya da sopa olabilir. Bu silahlar ateşli silahlara nazaran daha tehlikesizdirler, fakat gene de öldürücü olabilirler.

Eğer heyecanlı bir macerayı arıyorsanız, sinirleriniz de sağlamsa işte sizin oyununuz. Genel de fazla zor olmayan, hatta basit sayılabilecek bir modern FRP. Zor oyunların adamıyım diyorsanız, bu sizin oyununuz değildir, paranızı sokağa atmayın. Gelecek ay bir başka FRP'de buluşmak üzere hoşçakalın.

GRAFİK	%80
MÜZİK	%
EFEKT	%30
OYNANABILIRLİK	%45
GENEL	%75

DAYS OF THUNDER

FATİH ONAY

Days of Thunder, yalnızca bir oyun değil. Aynı zamanda Tom Cruise'un baş rolünü oynadığı ve önümüzdeki aylarda sinemalarda gösterime girecek olan bir güzel bir film. Film, konusunu Thunder lakabıyla tanınan eski bir araba yarışçısının hayatından alıyor. Yarış dünyasının o hızlı, heyecan verici ve güzel temposunun yanında; olayların arkasında dönen dolaplar, yarışçıların her an yüzyüze oldukları risk ve tehlikeler... Filmin size hissettirerek öğreteceği şeyler bunlardan ibaret. Tabii bütün bunlara kaliteli çekimler ve iyi efektler eklenince ortaya önce harika bir film, ardından da nefis bir oyun çıkmış. Gerçi oyunu bu filmi izlemeden oynamak büyük bir eksiklik sayılır. ama biz "kendilerinden ümit kesilmiş olan" ileri derecedeki bilgisayar hastalan, bunu fazla önemsemeden de oyuna dalabiliriz. Yalnız size hemen bir uyanda bulunmalıyım. Oyun genel olarak bir simülasyon havasında, o yüzden simülasyon tipi oyunlardan hoşlanmayanlar, bu oyunu görünce hayal kırıklığına uğrayabilirler.

Şimdiye dek bilgisayarı olan herkes, hiç olmazsa bir tane araba yansıyla oynamıştır. Days of Thunder, sizin şimdiye dek gördüğünüz araba yarışlarından oldukça farklı. Pistin çevresi, tirübünler, arabalar gerçeğe oldukça yakın yapılmış. Bu da kimi zaman sizi gerçek bir yanş heyecanının içine sokuyor. Aynı zamanda oyun gerçek yanş kurallarıyla oynanıyor. Yansı kazanmak için sadece hızlı gitmeniz yetmeyecektir. Kurallara uyarsanız, yansı kazanma şansına sahipsiniz. Uymazsanız diskalifiye olursunuz. Kısacası bu oyun, PC için yapılan INDY 5000 kadar gerçeğe yakın ve zevkli bir yarış simülasyonu.

Oyun yüklendiğinde karşınıza bir menü çıkıyor. Bu menüden;

1- Number of Cars: Yanşa katılacak olan arabalann sayısını belirler. En az 5, en çok 20 araba yanşabilir.

2- Number of Laps: Oyundaki parkuru kaç turda bitireceğinizi belirler. En az 10 turdur ve sıkılabileceğiniz kadar fazla sayıya kadar çıkabilir.

3- **Detail** Level: Eğer oyunu fazla detaylı oynamak istiyorsanız, bunu buradan belirleyebilirsiniz. Detay fazla olduğu zaman, yolu kenarlanndaki lambalan, kameraman odalarını ve hınca hınç türübünleri görebilirsiniz. Az detayda ise bunların hiçbiri yoktur.

4- Parade Lap: Yukarıda oyunun oldukça gerçekçi olduğunu yazmıştım. Bu seçenek de, bunun en güzel kanıtı. 'Parade Lap' yarışlarda, sıralamalar belli olduktan sonra arabaların belli aralıklarla start yapmalarıdır. Yani arabaların toplu olarak hareket ettikleri bir nevi geçit törenidir. Bu geçit töreni bir ya da yarım tur olabilir. Amaç arabanın motorunu ısıtmaktır. Sıralamada birinci bile olsanız, sizin önünüzde bir araba gider ve startı bu araba verir. Burada kural önünüzdeki arabayı geçmeden starta kadar belli bir mesafeyi korumaktır. Bu seçenekle, bu turu tam ya da yarım atacağınızı belirlersiniz.

5- **Go Trail:** Oyuna, daha doğrusu yanşa ilk adım. Her gerçek yarışta olduğu gibi, bu oyunda da yarış öncesi, yarıştaki start sıranızı belirlemek için zamana karşı 5, 6 tur atarsınız. En iyi zamanınız göz önüne alınarak sıralamadaki yeriniz belirlenir. Bu yansı her araba tek tek yapar. Eğer sıralamaya girerseniz yarışmaya hak kazanırsınız. Yarışmaya hak kazanırsanız, bu seçenekle önceden sizin belirlediğiniz adet turdan oluşan yanşa katılacaksınız. Bu yarışmayı da kazanırsanız, bir başka eyalete gidecek ve orada yarışmaya devam edeceksiniz. Fakat oyunun kötü tarafı, 'save' edilememesi Yani saatlerce oynayıp 4. 5 eyalette yarıştıktan sonra, talihsiz bir kazaya uğrarsanız, oyuna tekrar baştan başlamak zorundasınız.

6- **Player** vs **Player:** İşte oyunun kötü taraflarını bir çırpıda yok eden bir özellik. İki kişi aynı anda farklı arabalarla, ekranı ikiye bölmeden ölesiye yarışabilir. Gerekli olan yegane şey bir modem ara kablosudur (ve tabii 2 adet de Amiga). İşte tek kişi oynuyormuşçasına, iki kişi için ideal bir yarış. Ben daha iyisini düşünemiyorum.

Bu seçeneklerin neler olduklarına baktıktan sonra, Go to Trail seçeneğiyle oyuna başlıyoruz, ilk olarak amacınız sıralamaya girmek. Bunun için 51 saniyelik bir zaman sizin için yeterli (tabii ilk yarış pisti için). Oyunun bir simülasyon havasında olduğunu yazmıştım. Tuş kontrolleri de bunu kanıtlıyor.

Fİ: Arabanın içinden ön tarafa bakış.
F2: Arabanın içinden arka tarafa bakış.
F3: Arabanın içerisinden yanlara bakış.
F4: Viraj öncesi kamera. Bu kamera, sadece virajın önünü gösterdiği için, kameranın görüş alanına ancak viraj öncesi girebilirsiniz.
FS: Viraj esnasında görüntü veren kamera.
F6: Düz alanı, iki viraj arasını gösteren kamera.
F7: Tirübünleri gösteren kamera. Bu kamera pisti göstermez.
F8: Tirübünlerden pisti gösteren kamera.
F9: Helikopterden kuşbakışı olarak arabayı gösteren kamera. Bu kamera sizin arabanızı devamlı takip eder ve +,- ile zoom yapar. Burası gerçekten oldukça iyi düşünülmüş. Kamerayı zoom yaparken, arabaya yaklaştıkça arabanın sesini yavaş, yavaş duymaya başlıyorsunuz. Aynı zamanda helikopter hareket halinde olduğu için, görüntü hiçbir zaman sabit kalmıyor.
F10: Arabayı sürerken, pistin neresinde olduğunuzu, en iyi zamanınızı ve şu andaki zamanınızı gösteren ufak bir pencere çıkar.
RETURN: Yanş anında genel sıralamayı verir.

Arabada 5 ileri, 1 de geri vites var. Geri vitesi kullanmanızı pek tavsiye etmem, diskalifiye olabilirsiniz. Kontroller her araba yansında olduğu gibi aynı. Vitesi, ateş tuşuna basarak değiştirebilirsiniz. Uzun olan yarışlarda ya da arabanız hasar gördüğünde (yanan kırmızı ışıktan anlayabilirsiniz), arabanızı PITSTOP'a sokmanız gerekecektir. Pitstop her yarışta bulunan ve sizin takım elemanlarınca gerekli bakım ve onarımın yapıldığı yerdir. Pitstop'a giren araç, 1 tur fazladan atması gerekir. Burada arabanızı doğru yere çekip durdurmalısınız. Sadece size ait olan park yerinde gerekli müdahele yapılacaktır. Burada karşınıza yeni bir ekran çıkacaktır. Gerekli gördüğünüz parçaların ve tamir olunması gereken yerin üzerine gidin ve ateş tuşuna basın. O bölge kırmızı olduktan sonra. 'exit' ile buradan çıkın. Ekip **ar**kadaşlarınız gerekli müdahaleyi yapacaktır. Buradaki parçalar.

Lastik: 3 tip lastik vardır. Bu lastikler kalınlıklanna göre ayrılırlar. Kalın lastik (enli) virajlar için bir avantajdır, fakat sizin hızınızı düşürür.

Broken Panels: Diğer arabalara veya duvarlara çarptığınız zaman en fazla hasar gören bölümlerdir. Bu bölümler hem motoru, hem de sizleri korurlar. Buradan zarar görmüş parçalan değiştirebilirsiniz.

Cleans Windscreen: Turbülansı sağlayan rüzgarlıklarınızın düzeltilmesi.

Fixing Engine Trouble: Fazla çarpıştıkça ya da fazla tur attığınızda motor gücü düşer. Bu da sizin yavaşlamanıza yol açar. Motordaki arızaları buradan çözebilirsiniz.

Breaks: Virajlara girdikçe hız keseceğinizden, bir süre sonra frenler boşalmaya başlayacaklardır. Bu da sizin virajlarda savrulmanıza yol açacaktır. Bunu buradan engelleyebilirsiniz. '

Refuel: Azalan yakıtı tamamlama.

Tabii bütün bunları yaparken zaman geçecektir. Yarışlarda önemli olan birinci olarak bitirmek değil. En iyi zamanlama ve genel zamanınız önemli. Bu nedenle, birincilikten ziyade zamanınıza dikkat edin. Bir başka şehirde yarışmak için, illa da birinci olmanıza gerek yok. Kimi zaman yansı bitirmeniz de yeterli olacaktır.

Oyun, genelde yüksek tempoda geçiyor. Kalitesine diyecek yok, ne de olsa bir MINDSCAPE (sanınm çoğunuz HARLEY DAVIDSON'u biliyorsunuz) ürünü. Fakat oyunu 'save' edememeniz büyük bir dezavantaj. Bunun yanında direksiyon kontrolü kimi zaman insanı delirtebiliyor, fakat biraz tecrübeyle üstesinden gelebiliyorsunuz. Uzun lafın kısası bu ay gelen oyunlar içerisinde en iyilerinden biri de bu oyun, kaçırırsanız yazık olur. Unutmayın ki sonuçta bu aracı yapan da bir insan, onu alt edecek olanda. Hızlı dakikalar...

GRAFİK	%85
SES	%65
OYNANABİLİRLİK	%60
GENEL	%90

CORPORATION

İPEK GÖKBEL

Mükemmel bir tesisle birlikte devrim yaratan bir ürün, Avrupa Cybemetics'i kayıtlardaki en hızlı büyüyen şirket haline getirdi. Firma daha sonra müşterileri bulunan her ülkeye bir fabrika kurmayı planladıklarını, açıkladılar ve ardından da yeni konumlarına uygun olarak isimlerini değiştirdiler. Firmanın büyümesini, daha doğrusu, tarihte yeni bir çığır açmalarını, çok uluslu bir şirket olmalarını sağlayan ürün bir robottur. Piyasaya R-X serisindeki robotlardan üç versiyon sundular. R-X1 ev işleri için dizayn edilmiş basit bir robottu. RX2 ise endüstriyel alanda çalışacak bir robottu. Üçüncü versiyon olan RX3 ise tarım sektöründe çalışmak üzere dizayn edilmişti.

Aslında ilk robotlar RX serisi robotlar değillerdi. İlk robot bundan yaklaşık olarak 80 sene evvel yapılmıştı. Fakat yapılan bu robotlar kullanılırlık bakımından pratik değillerdi. Çok sık arızalanıyorlardı, parçaları ve üretimleri pahalıydılar. Ayrıca kullanım alanına uyum sağlamak için uzun ayarlamalar yapılması gerekiyordu, ve fazla da hareket edemiyorlardı. Fakat daha evvel de dediğim gibi en önemli sorun fiyatlarıydı. Bu se beple sadece büyük firmalarda kullanılabiliyorlardı. İşte RX'lerin çığır açma nedenleri de buydu. Her ortamda çalışabiliyorlardı, bazı konularda kendileri karar verebiliyorlardı, mantık devrelerinde ikilemeler çok aza indirilmişti, uzun ömürlü ve en önemlisi çok ucuzdular. Bu sebeple bütün ufak firmalar ve hatta ev hanımları, işlerini kolaylayan bu robotları alıyorlardı. Tabi bu da RX'leri üreten firmaya diğer rakipleri karşısında oldukça büyük bir avantaj sağladı ve zaman içinde de rakip firmalar bir, bir silindiler. Böylece bütün robot piyasası tek bir firmanın eline geçti. Firma her zaman yeniliklere açık bir firmaydı. İnsanlar ürettikleri robotlara alışsınlar diye, robotların dış görünümlerine de önem verdiler. Ürettikleri

robotlar bir insan gibi surat mimikleri yapabiliyorlardı, hareketleri. bir metal yığınından çok. bir çocuğunkilere benziyordu. Bunun neticesinde RX robotları bir moda oldu. İnsanlar bu robotlardan alabilmek için birbirleriyle yarışmaya başladılar. RX'terin içinde de en çok kullanılan RX1'di. Bütün ev işlerini yaptıkları gibi, bahçe bakımından, dadılığa kadar çeşitli ve geniş alanlarda da hanımların işlerini kolaylaştırıyorlardı. Firma da RX1'in fiyatını özellikle ucuz tutmaktaydı.

Bu tutumları en sonunda bir sosyal devrim gerçekleştirdi. Artık her evde en az bir robot vardı. Artık insanların mesai saatleri azalmış, boş vakitleri artmıştı. İnsanlar bu boş vakitlerini farklı ve yaratıcı alanlara harcamaya başlamışlardı.

Bununla da yetinmeyen UCA (Uluslararası Cybernetics Anonim Şirketi) değişikliğin gelişmenin tek yolu olduğuna karar verdi ve uzay çalışmalarından, eczacılık alanına dek alan bütün sahalara el attılar. Aradan geçen zaman içinde o kadar fazla işe el atmışlardı ki, bir ev UCA ürünleriyle donattığınız zaman, hiç bir eksiğiniz olmuyordu. Tabi bu arada firma askeri alanı da unutmamıştı.

Kısacası UCA oldukça faydalı ve halkın yararına çalışan bir firmaydı... Aslında hiçde öyle değildi. Gerçek amaçları meçhuldü, fakat halka ve devletlere şirin görünmek için böyle davrandıkları sonradan farkedildi, ama iş işten çoktan geçmişti. Firma artık müşterileri olan devletlerden çok daha güçlüydüler, kendi yasalarına göre yönetiliyor, devletler de karışamıyorlardı. kendi istihbarat örgütleri ve kendi askerleri vardı.Devletlerin dış kredilerini ayarlıyorlar, teknoloji transferi yapmıyorlardı. Bu sebeple herhengi bir devlet böyle bir firmaya istediği zaman sırt çeviremezdi. Bu hem ekonomik yönden kendilerini zor duruma düşürür, hem de halkın tepkisini alırlardı.

UCA ise buna karşın sosyal devrimle yetinemeyecek kadar büyümüştü. Ürettikleh robotlar belki dünyanın en iyi robotlarıydı, fakat neticede bir robottan başka bir şey değillerdi. UCA'nın başkanı Rudolf Phlatt oldukça hırslı biriydi ve aklına kendi kendine düşünebilen, kararları kendi veren. fakat bütün kararlarında UCA'ya sadık olan bir robot yapmakta kararlıydı. Normal de bir robot ne kadar hızlı olursa olsun, bir insanın kopyasından başka bir şey değildi ve programlanandan başka bir işe yaramıyordu. Orijinal düşünceler de organik yaşam biçimlerine özgü görünüyordu.

Şirketin araştırma ve geliştirme bölümü yeni tip bir robot için işe başladı. Bu yeni robot, yeni bir yaşam biçimiydi. Organiğin ve metalin bir birleşkesi olacak, laboratuarda doğacak, fakat bir insan gibi yaşayacaktı. Fakat ufak bir engel vardı. Genetik değişimler uluslararası yasalara göre bundan tam 120 yıl önce yasaklanmıştı. Artık hiç kimse bir Frankeştayn ile bir arada yaşamak istemiyordu. Fakat firma bu araştırmaları bir devlet sırrı gibi saklamasını bildi. Yıllar geçtikçe araştırmalar meyvalarını vermeye başladı ve ilk örnekler alınmaya başlandı. Taki bir gün bir müşteri yasadışı bir cinayet makinası isteyene dek. Firma bu isteği kabul etti. Bu sayede bu yeni ürün test edeceklerini düşündüler. Firma dev bir Symbiotic Humanoid yaptı. Bu yeşil canlı fotosentez ile besleniyordu. Fakat hesapta olmayan birşey oldu ve bu Frankeştayn londra'daki fabrikadan kaçtı. Bir süre sonra da şehir sebebi anlaşılamayan cinayetlerle çalkalanmaya başladı. Polis bir türlü katili yakalayamıyordu. Halk ta katile bir isim taktı 'karındeşen Jack'. Bir süre

sonra hükümet UCA'nın yasadışı araştırmalar yaptığından şüphelenmeye başladı. Fakat kanıt olmadan fabrikayı araştıramıyorlardı. Eğer firma en ufak birşeyden şüphelenirse operasyonu durdurtup, fabrikayı yurt dışına taşıtabilirdi, bu da hükümetin değişmesine sebep olabilecek siyasal bir skandala yol açabilirdi. Fakat çözüm bulundu. Uluslararası bazda çalışan ve bağımsız olan ZODIAC haber alma örgütü bu bu iş için tutulabilirdi. Eğer fabrikaya sokulacak olan casus yakalansa bile hükümet bunu yalanlayacak ve olayı örtbas edebilecekti. ZODIAC bu iş için biçilmiş kaftandı.Tecrübeli bir Zodiac ajanı fabrikanın damına bırakılacaktı. Ajan bundan sonra yalnız olacak ve bir başarısızlık durumunda varlığı inkar edilecekti. Ajanın görevi ise fabrinın içinde genetik labaratuarı bulup, yeni ürün bir embriyoyu almak ve incelenmek üzere hükümet labaratuarına götürmekti. Eğer hükümetin şüpheleri doğruysa ve casus başarılı olursa bu embriyo bir delil sayılacak ve UCA'nın genetik deneyleri dur durulacaktır.

Görev oldukça basit, labaratuarı bul, embriyoyu al ve dışarı çık. Fakat bu işin teoriside pratiği de oldukça zor. Fabrika oldukça iyi korunmakta. Heryerde kameralar sadece infarujlu gözlüklerle görülebile-Cek alarm sistemleri, muhafızlar, ve tabi UCA'nın fabrikalarında ürettiği, hakkında fazla birşey bilinmeyen özel korumaları. Ayrıca fabrikanın çok katlı olduğunu da hesaba katmanız gerekecektir. Nihayetinde siz damda oyuna başlayacaksınız, sonunda da zemin kattan çıkmaya çalışacaksınız.

ISAAC ASİMOV'u okuyanlar, onun meşhur 3 robot kuralını da iyi bilirler. Basit bir anlatımla bir robot hiçbir zaman bir insana zarar veremez, bu kendini koruma durumunda bile geçerlidir. Fakat ne yazık ki bu kurallar, bu oyunda geçerli değiller. Sizi her fırsatta yok etmek isteyen bir çok robot su oyunda mevcut. Oldukça iddialı sloganlarla reklam veren firmanın oyunu ne yazık ki pek beklenen gibi çıkmadı. Dıştan bakıldığı zaman modern bir DUNGEON MASTER havası verilmeye çalışılmış, fakat bu oyun Dungeon Master'a değil benzemek, onun yanına bile yaklaşamamış. Her nekadar oyuna bir FRP havası verilmek istense de bu pek başarılı olamamış, ve oyun zor bir arcade'den öteye gidememiş. İnsan uğraşacak zor bilmeceler ararken, az bilmeceli, fakat oynanabilirliği zor bir oyunla karşılaşıyor. Grafiklere ayrı bir hava verilmek istenmiş, fakat bu da fazla başarılı olmamış. Sonunda ortaya çıka çıka detayları az, fazla oynadığınız zaman gözünüzü sulandıran, monoton renklerle dolu grafikler çıkmış. Eğer labirent tipi oyunlardan, tabi arcade değil 'Dungeon Master'vari, hoşlanıyorsanız, Xenomorph, yada Bss Jane Saymour'u alın, daha fazla zevk alırsınız. Ben gene de üzerime düşeni yapıp oyunun açıklamasına geçeyim. Unutmadan oyun piyasada iki disket olarak satılmakta, aslında ilk disket demo disketi, oyunu oynayacağınız disket ikinci disket, bu sebeple oyunu alırken buna dikkat edin ve tek dısket alın.

Oyun yüklendiğinde karşınıza karakterinizi seçeceğiniz bölüm geliyor. Burada toplam 6 karakter var. Her birinin çeşitli özellikleri, avantaj ve dezavantajları var. Bütün bunları da karakterlerin özelliklerine bakarak anlayabilirisiniz. İsterseniz bu özelliklere bakalım.

Strenght: Tam anlamı güçtür. Casusun kuvvetini gösterir. Silahsız dövüşlerde karşısındakine çıplak elle verebileceği zararı belirler. Aynı zamanda da karakterin ne kadar ağırlık taşıyabileceğini belirler.

Dextnty: Bu da karakterin çevikliğidir. Derecesine göre karakter karşısındakinin darbetemden kaçabilir.

Endurance: Karakterin dayanıklılığını belirler.

Intellgence: Karakterin zekasının ölçüsüdür. **Normal olarak derecesi yüksek olan bir karakter,** az olana nazaran bazı aletleri kullanmasını yeni yetenekleri kavramasını Daha kolay başaşarır.

Yukarıdaki özellikler bir karakterin doğuştan kazandığı ve bir daha değiştiremiyecegı özelliklerdir. Aşağıdakiler ise bir karakter tarafından zaman içinde tecrübe ve çalışmalar sonucu kazanılmış olan özellikler* ve tabi zaman içinde de gelişirler.

Combat: Karakterin, bir dövüş esnasında, dövüş kabiliyetinin derecesidir.

Weapons: Karakterin silah kullanma kabiliyettir. Bu kabiliyet bir karakterde olmasa da. bu karakter silah kullanabilir, fakat atışları isabetli olmaz.

Computers: Bilgisayarları kullanma ve aynı zaman da android robotların, kendilerini tamir edebilme özelliği.

Electronic: Electronik aletlerin kullanım ve onarım özelliği.

Mechanical: Mekanik aletlerin kullanım ve onarım özelliği.

Psionics: Her karakterde, özellikle androidlerde bulunmayan bir özelliktir. Karakterin psiko kinetik enerjisinin seviyesini gösterir. Bu oldukça faydalı bir güçtür. Beyin gücü ile, fiziksel güç ile başa çıkamayacağınız problemlerin çözümünde kullanılabilir.

Karakterinizi seçtikten sonra, bu karaktere oyunda kullanacağı aletleri vermelisiniz. Fakat burada bir para sınırı konulmuş. Bu sebeple bütün aletleri alamıyorsunuz. Fakat üzülmeyin bütün aletler oyun içinde karşınıza çıkacaktır. Fakat ilk başta alacağınız en önemli aletler, zırh, silah, bilgisayar, jet-pack olmalı. Bu size oyunun başında biraz da olsa bir avantaj sağlar. Şimdi de bu aletlerin ne işe yaradıklarına bir bakalım.

Armour: Karakterin kendini darbelerden korumak için üzerine giydiği zırhtır. 4 değişik versiyonu vardır.

A-Ablative: En ucuz ve an dayanıksız olanıdır, tamiratı mümkün değildir.

B-Reflective: Yakın dövüşte işe yaramayan, fakat sizi hedef alan atışlarda, size gönderilen enerjiyi yansıtan bir zırh.

C-Standard: Bu da Reflective zırhhının tam tersi bir zırhtır. Yakın dövüşte işe yarar.

D-Supreme: En emin ve en güçlü zırhtır. Tek kusuru çok enerji harcamasıdır. Fakat bu sorunu da fabrikadaki enerji üreten ünitelere zırhı bağlamakla çözümlenebilir. Bu sayede eksilen enerji yerine getirilir. Fakat oyun içinde enerjisi bitmiş bir zırh tam anlamıyla ölüm demektir.

Combass: Katlarda yönünüzü bulmanıza yarayan, pusuladır.

Drink: İnsanların azalan enerjilerini yerine getirir, pek fazla etkili değildir, androidlerde bir işe yaramaz.

Backpack computer: Katların haritalarını gösterir, fakat her zaman çalıştırmayın, az da olsa enerji harcar.

Disrupter: Bir cins mayındır. Fakat robotlar için dizayn edilmiştir. Organik maddelerde etkisizdir.

Electronic Kits: Sadece androidlerin işine yarar. Androidlerde oluşan fiziksel ha-

şarlan tamir eder.

Med Kit: İnsan.olan karakterlerin kullanabildiği bir cins ilaçlardır.

First Aİd Kit: İnsanlarda oluşan fiziksel yaraları, düşen **enerjileri** (vücuttaki), düzeltir.

Face Mask: Gazlara karşı koruma sağlar, fakat fazla etkili değildir, fakat kızılötesi gözlükle kullanılabilir.

Gas Mask: Gazlara karşı tam etkilidir, fakat kızılötesi gözlükle kullanılamaz.

Jet Pack: Ufak jet moturudur, ve sizin yerden 1m kadar havalanmanızı sağlar. Fakat fazla enerji harcar, aynı zaman da bazı kapılar, önünde durduğunuz zaman otomatik olarak, sizin ağırlığınız sayesinde açılacağı için, siz havadayken açılmazlar. Ama pozitif yanı da bazı alarm sistemlerinin üzerinden kolayca geçmenizi sağlar.

Grenades: iki türlü el bombası vardır. 'Stun' organik canlıları ook etmek suretiyle hareketsiz bırakır. 'Expolsive' ise duvarlar dışında herşeyi tahrip eder.

Guns: Oyun esnasında kullanacağınız silahlardır. 5 çeşittir. Ucuz olan daha güçsüz, pahalı olan da dana güçlüdür.

Visor: kızıl ötesi gözlüktür. Mor ötesi alarmları görmenize yarar.

Smart Card: Hakkınızdaki bilgileri içeren kimlik kartı.

Bütün bunlardan başka oyun esnasında karşınıza çıkan ve çeşitli şekillerde kullanmanız gereken makine ve araçlar vardır.

ASANSÖRLER: Asansörler katlar arasındaki tek geçişlerdir. İki çeşit kullanma panelleri vardır. Dışarıda bulunan küçük paneldeki ok tuşu asansörü çağırmaya yarar. Kapı açıldığı zaman 5 saniyelik bir süreniz vardır. İçerideki tuşlar ise 'smart card' sokmadan çalışmaz.

HAVA KİLİTLERİ: Araba parkı, zemin kat, mağaza, birbirlerinden hava kilitleri denilen güvenlik kapılarıyla ayrılmıştır Bu kapıları kartınızı kullanarak ve aynı zamanda dört figürlü kodu doğru bularak açabilirsiniz.

TERMİNALLER: Oldukça nadir karşılaşılan bilgisayar terminalleridir. Aynı asansör panellerine benzerler. Bilgisayara gelince 'maniple' tuşuna basın. Bu terminallerden oldukça fazla konuda yararlanabilirsiniz. Mesela, başka katlara girebilmek için gerekli olan izin gibi.

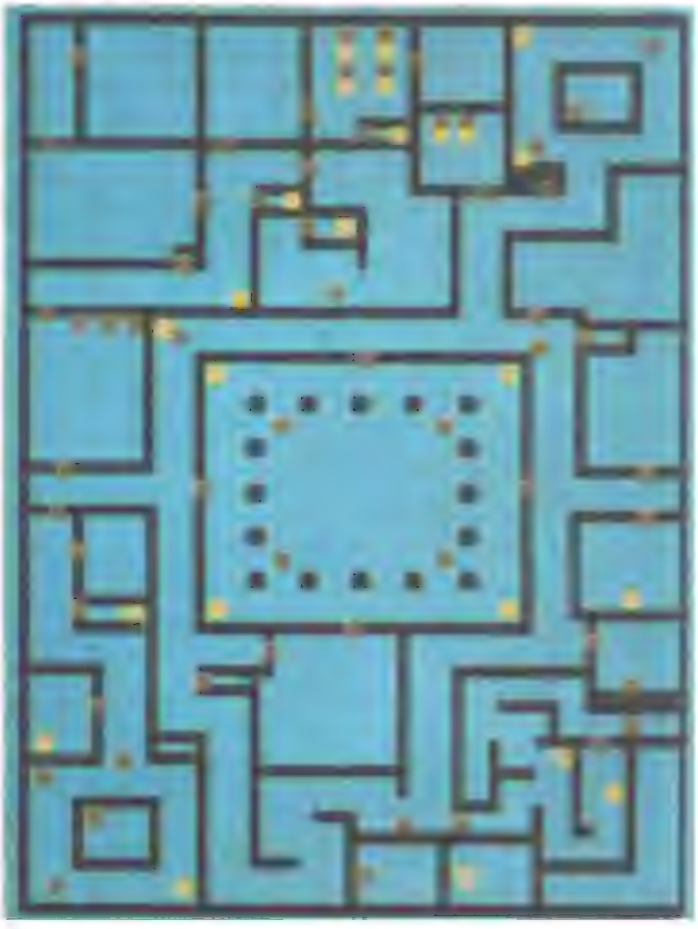
ENERJİ TERMİNALLERİ: Fiziksel enerjinizi nasıl düzelteceğinizi yukarıda yazmıştım. Elbisenizdeki azalan enerjiyi tamamlamak içinse bu terminallere bağlanmanız gerekir. Her katta mutlaka bir tane vardır. Bu terminali bulunca da power' düğmesine basın. 'Smart card'ı girişe sokun ve ardında da Power Lead elle çalıştırın. Elbisenin enerjisi 1 saniyede eskisi gibi olacaktır.

Binada gezinirken, fabrikanın ana güç ünitesini bulup, bu üniteyi kapatabilirsiniz. Araba parkı dışında bütün her yerin elektiriği kesilecektir. Fakat bu robot gardiyanlara karşı pek etkili değildir. Robotlar gürültü merkezine doğru haraket ederler. Siz siz olun bozuk bir silahın enerjisini doldurmaya çalışmayın, patlayabilir. Şimdi de oyun için bazı ipuçları verelim.

İlk yapmanız gereken, gördüğünüz yerde kameraları etkisiz hale getirmektir. Oyunun başından itibaren hiçbir şeyle karşılaşmasanız da enerjiniz durmadan düşecektir. Bunun nedeni tam tepenizde dolaşan örümcek robotlardır. Bunlar tam tepenizde oldukları için göremezsiniz. Jetinizi kullanıp havalanın ve eksen çevresinde döne rek onları görmeye çalışın. Gördüğünüz anda da yok edin. Jet pack'i, visor'u, back-pack'i ve computer'i her zaman kullanma yın. Hepsi enerji harcar ve bu enerji de zırhtan eksilir. Oyun es nasında size 3-boyutlu hayaller görünecektir. Amaçları sizi kandırıp ateş etmenizdir. Bu sayede hem silahın enerjisi azalacak hem de robotlara yerinizi belli etmiş olacaksınız. Hareketsiz olan bu hayalleri dikkatle inceleyin. Kimisi gerçek olabilir. Bombaları çok dikkatli kullanın, ve her zaman etki alanlarının dışında olma ya bakın.

Oyunu bilinçli oynayabilmek için gerekli olan bütün bilgler bunlardan ibaret. Oyun hakkındaki fikirlerimi yukarıda yazmıştım, karar sizin.

GRAFİK	%85
SES	%86
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%87



THE KILLING GAME SHOW

KANBER KANTÜRER

Yıllardan beri yaptığı her oyunla adının Amiga dünyasına altın harflerle yazılmasını sağlamış bir tek firma vardır. Psygnosis... Psygnosis'in bu başarısının ardında yatan gerçek ise, tek bir türe bağlı kalmayıp herkesin seveceği kadar bol çeşitli oyunlar üretmesi olduğu kadar, her oyunun ayrı bir güzellikte olup en ince detayına kadar mükemmel bir işçilik taşımasıdır

Evet, Psygnosis'in oyunlarının grafikleri ve ses özellikleri her zaman için diğerlerinden üstün olmuştur. Hele son zamanlarda böyle mükemmellikteki oyunlara aynı mükemmelikte ve film kadar kaliteli demolar da eklenmeye başlayınca Psygnosis'in liderliğinin ne kadar doğru olduğu anlaşılmıştır.

Psygnosis, bundan bir ay önce Beast II ile ortaya çıktığında hepimiz etkilenmiştik. Şimdi ise karşımızda Psygnosis'in yeni bir oyunu var: The Killing Game Show...

The Killing Game Show. bir robotun maceraları üzerine kurulmuş ve tam sekiz bölüm. Ayrıca her bölüm de kendi içinde ikiye ayrılıyor.

The Killing Game Show aslında fazla karmaşık bir oyun değil. Fakat bir blast'em-up olması oyunun bölüm atladıkça zorlaşmasına neden oluyor.

Oyundaki robotu herbiri kendi içinde ikiye ayrılan sekiz ayrı gezegende kullanıyoruz. Bu gezegenleri gözümüzde silindir gibi canlandırabiliriz, çünkü devamlı aynı yöne gidersek yine aynı yere geliyoruz. Amacımız silindirin tepesine ulaşmak. İlk bölümlerde bu iş kolay gibi gözüküyor ama değil. Hele bölümler ilerledikçe olaylar daha da karmaşık hale geliyor ve zorlaşıyor.

Oyuna başlarken F3 müzik, F10 sound-fx seçenekleri var. Bunlardan ikisi de çok mükemmel, ama sound-fx muhteşem. F1 ile oyunun zorluk derecesini ayarlıyorsunuz. Bu seçimi de yaptıktan sonra artık return ya da ateş'le oyuna başlayabilirsiniz.

Robotumuz oyunun başında beş hakka sahip ve her hakkın belirli bir enerjisi var. Bu enerjj. etraftaki nesnelere çarptıkça azalıyor. İlk bölümde tepeye ulaşmak kolay, fakat ondan sonra önünüze çeşitli engeller çıkıyor. Bu engelleri aşmak için, o engelli aşmaya yarayan özel anahtarlardan toplamalısınız. Bu anahtarlar geometrik şekillerde ve yerdeki parlayan uzun taşları vurunca beliriyorlar. Yine aynı taşları vurunca beliren ve başka işlere yarayan nesneler de var: ateş gücünüzü arttırıcı lazerler ve her yöne ateş eden silahlardan başka, size enerji veren kalpler, yakında neler olacağını veya ne yapmanız gerektiğini söyleyen gözler ya da en önemlisi, her an yükselmekte olan suyu donduran su dondurucuları. Ateş etmekte kullandığınız aletler ekranın sol altındaki pencerede gösteriliyor. Aynı anda birden fazla silah taşıyamayacağınız için, bir silahı alırken diğerini bırakmalısınız. İşte o anda elinizde bulunan silah sol alttaki pencerede belirtiliyor. Sağ alttaki pencerede ise, etraftan toplayabildiğiniz diğer aletler var. Burada da yine tek bir alet olabiliyor. Ama bu penceredeki bir kalbi ya da su dondurucusunu ateşe devamlı basılı tutarak kullandığınız için için, bir süre sonra kayboluyor ve siz de oraya yeni bir alet alabiliyorsunuz. Aldığınız anahtarların hangi kapı için olduğunu, kapının hemen yanındaki beyaz geometrik şekilden anlıyorsunuz. Tabii hangi anahtarın bir sonraki kapıyı açacağını bilmediğiniz için, bazen kapıya yanlış anahtarla varıyor ve sonra tekrar geri dönerek doğru anahtarı almak zorunda kalıyorsunuz. Anahtarlarda sağ alt kutuda belirtiliyorlar ve kutu bir tek alet alabildiğinden ne iki anahtarı ne de hem anahtar hem de kalbi aynı anda taşıyabiliyorsunuz. Anahtarları kullanmak için doğru kapıya gidip ateşe kısa bir süre basılı tutmalısınız. Enerjiniz ise sağ ve sol alttaki kutuların ortasındaki göstergede belirtiliyor.

Her bölümü başarı ile bitirince bilgisayar tarafından kutlanıyor ve bir sonraki bölüme hazır ol mesajını alıyorsunuz.

Her bölüm bir öncekinden daha karışık ve daha zor olarak ekrana geliyor. İlerki bölümlerde bir de zıplama yeteneğinizi kaybetmeniz işi iyice zorlaştırıyor.

Eğer sekiz bölümü de bitirmeyi başarırsanız sizi güzel bir bitiş ekranı bekliyor.

The Killing Game Show, genel olarak zevkli bir oyun. Güzel grafik ve müzikler, oyunun çekiciliğini arttıran unsurlar. Fakat oyunun bu derece zor olması ve çoğu zaman bir bölümde takılıp kalmanız işi zaman zaman sıkıcı boyutlara getiriyor.

Bu arada The Killing Game Shovv'un iki disk olduğunu, fakat bunlardan birinin oyun disketi diğerinin ise demo disketi olduğunu belirtmeliyim. Demo disketi kullandığınız robotla ilgili mükemmel grafikler ve animasyonlar taşıyor. Ee ne de olsa bir Psygnosis yapımı.

AMİGA 512K

GRAFİK	%85
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	%50
GENEL	%75

KÜLT

İPEK GOKBEL

Bundan milyonlarca yıl önce. Atlantis ve Mu kıtalarının sular altında kalmadığı zamanlarda, okul kitaplarda yazanların aksine, dünyamızda bir yaşam vardı. Üstelik bu yaşam bizim bildiğimizden farklıydı, insanlar gerek birbirleriyle, gerekse hayvanlarla, barış içinde yaşarlardı (bugünün tersine). Barışsever bir ırk olan bu insanlar, bütün dünyaya yayılmış, yerleşik bir düzen içinde yaşamıyorlardı. Teknolojik açıdan da fazla ileri bir düzeyde oldukları söylenemezdi. Günümüz insanı gibi büyük ihtiras ve hırsları da yoktu. Günün birinde hayatlarının tümden değişeceğini hayal bile edemiyorlardı. Fakat hayal edilemeyen oldu... Sıcak ve güneşli bir günde, insanlar, bulutların arasından sıyrılarak gelen, çok parlak ve yuvarlak cisme bir anlam veremediler. Cisim yere indiğinde, içinden aynı kendileri gibi bir insan çıktığı zaman daha çok şaşırdılar. Bu kişi kendini ZORG olarak tanıttı. Buraya gelme amacı olarakta, yüzyıllardır bu dünyayı ve üzerinde yaşayanları incelediğini, sonunda da dünya üzerinde yaşayanların oldukça değersiz bir ırk olduğuna karar verdiğini, bunun sonucunda da işe yaramayan bu ırkı mutasyona uğratıp, yerine güçlü bir ırk yaratmak olduğunu, anlattı. İlk olarak insanlar itiraz etmek istedilerse de Zorg'un gücü karşısında çaresiz kaldılar ve emirlerine boyun eğdiler. Zorg gemiden büyük bir makine çıkardı. Daha sonra insanlardan bir kadın istedi. Kadını makinenin içine yerleştirdi. Makine kadının rahmine 3 adet yumurta yerleştirdi. 4 saatlik bir kuluçka devresinden sonra, yumurtalar çatladılar ve içinden 3 adet garip mahluk çıktı. Mutasyon sonucu oluşan bu mahluklar o kadar vahşiydiler ki, ilk olarak annelerini parçaladılar. Bu işe oldukça şaşıran Zorg, denemenin başarısız olduğunu, yolunda gitmeyen şeyin ne olduğunu araştıracağını, ve hatayı tamir edeceğini söyledi. Bunun için gitmek zorunda olduğunu, geri dönene kadar makineye sahip çıkacak ve onu koruyacak birini aralarından seçmelerini emretti. İnsanlar bir tanrı olarak gördükleri Zorg'un bu emrini hemen yerine getirdiler ve bundan sonra makineye kutsal bir emanet gibi bakmaya başladılar.

Zorg gittikten sonra insanlar makinenin bulunduğu alana büyük bir tapınak kurdular. Makineyi koruyacak olanlara da birer peygamber gibi bakmaya başladılar. Zaman geçtikçe ayinler düzenlemeye, Zorg'u anmaya başladılar. Bu ayiler zamanla daha vahşice ve barbarca olmaya başladı. Zorg'un tekrar gelmesi için kurbanlar adamaya, insanları öldürmeye başladılar. Tapınakta yaşayan koruyucular kendilerini herşeyin üzerinde görmeye başladılar. Bütün kurban ve adaklara karşın Zorg geri gelmedi. Bu da yavaş, yavaş bir tanrı olarak gördükleri Zorg'a karşı inançlarını zayıflattı. Büyük yangın öncesi son rahip, en sonunda Zorg'un kendilerini unuttuğuna karar verdi. Artık Zorg'un söylediği yeni bir ırkın zamanının geldiğine karar veren rahipler, makinenin çalıştırılmasını emrettiler. Tekrardan bir kadın makinenin içine sokuldu, fakat umduklarının tersine hiçbir şey olmadı. Dehşet içinde kalan rahipler, yaptıkları işin yanlış olduğuna karar verdiler ve makineyi tekrar kapattılar ve Zorg'un kendilerine kızmaması için dualar ettiler.

Koruyucuların zulümlerinden sıkılan ve artık Zorg'a inanmayan halk bir gün ayaklandı ve içinde koruyucularıyla beraber tapınağı yaktı. Yangın bir anda tüm çevreye yayıldı ve aylarca devam etti. Bu olaya "büyük yangın" denir. Artık eski düzen ve huzur geri gelmişti, insanlar tekrar barış içinde yaşamaya başlamışlardı. Fakat bu fazla uzun sürmedi ve bir gün Zorg geri döndü, bu sefer ilk gelişinden daha acımazsız olarak. İlk yaptığı binlerce insanı cezalandırmak oldu. Ardından yeniden bir tapınak kurdu. Bu sefer tapınağa koruyucular değil, kendisi yerleşti. Yeni getirdiği makinayla da insanlar üzerinde bir dizi denemeler yapmaya başladı. Halkın gözünde tekrar tanrı olarak görünmek içinde tüm yaptıklarına dini bir türen havası verdi. Artık insanların çoğu için o tanrıydı... Fakat hepsi için değil. Ona inanmayan ufak ta olsa bir grup vardı. Bu grupta Zorg'u dünyadan atmaya kararlıydı, fakat nasıl, bilmiyorlardı. Kader tekrar ağını ördü ve olaylar kendiliğinden gelişti. Zorg denemeleri için hergün yeni kurbanları tapınağa getiriyordu. Bu insanların sonu her zaman aynıydı. Tapınağa bir giren bir daha çıkmıyordu. İşte bu kurbanlardan biri de oyunumuzun kahramanı olan sizin sevgiliniz. Siz hem sevgilinizi kurtarmaya, hem de Zorg'dan kurtulmaya çalışacaksınız. Fakat siz diğer insanlardan farklısınız. Siz bir değişkensiniz. Büyük bir beyin gücü potansiyeliniz var. İstediğiniz zaman bu gücü çeşitli biçimlerde enerjiye dönüştürebiliyorsunuz. Tabi bu enerjiniz sonsuz değil, oldukça sınırlı, bu yüzden bu gücü oldukça dikkatli kullanmalısınız.

Oyun konu ve oynanış bakımından oldukça değişik. Grafik olsun, efekt olsun, oldukça güzel. Oyun oldukça yüksek bir tempoda geçiyor. Sizin bütün işleri yapmanız için oldukça kısa bir süreniz var (2 saat). KÜLT fazla yeni bir oyun değil. Fakat bu oyun Türkiye'ye ilk geldiğinde bozuktu ve bir daha da gelmedi. Aradan 8 ay gibi bir süre geçmesinden sonra nihayet orijinali geldi ve biz de size bu güzel oyunu açıklama şansına sahip olduk. Aradan bir yıldan fazla bir süre geçmesine rağmen, software firmaları Kült kalitesinde bir oyun yapamadılar. Burada ufak bir müjde vereyim, önümüzdeki beş, altı ay içerisinde Kult'ın ikincisi piyasaya çıkacak. Daha evvel de dediğim gibi bu oyun bize biraz geç geldi, fakat avrupada çıktığı zaman Kült uzun bir süre listelerde kaldı, ve 1989 yılının en fazla satan 4. oyunu olmaktan da geri kalmadı. Kült aslında Star Wars ya da Battletech gibi bir Trilogy. Sadece bir tek kitaptan ibaret değil. Oyun kitaplardan ilkini ele almış. Diğer kitaplarda kahramanımız ve grubu, çılgınca bir dünyada, kötülüklerle mücadele ediyorlar. Neyse Kült hakkında bu kadar hikaye yeter. Şimdi tekrar oyuna dönelim. Daha evvel de dediğim gibi tapınağa girip sevgilinizi kurtarıp, Zorg denilen başbelasını yok etmeniz lazım. Bu sanıldığı kadar kolay değil. Tapınak oldukça iyi korunmakta. Üstün güçlerinize rağmen siz bile tapınağa gizlice giremiyorsunuz. Fakat girişin bir yolu var. Bu da muhafız adayı olmak. Tapınağı koruyan muhafızlar oldukça elit bir grup. Bu muhafızlar normal olarak insanlardan seçiliyor. Tabi bu insanların bazı sınavlardan başarıyla geçmeleri şartıyla. Sınavı başarıyla geçen muhafız oluyor ve tüm ömrünü tapınakta geçiriyor. İşte siz de tapınağa girebilmek için muhafız adayı oluyorsunuz ve imtihana tabi tutuluyorsunuz. İmtihan da tapınağın içinde olacağı için sevgilinizi bulma şansına, az da olsa sahipsiniz. Maalesef tapınağa girmenin tek yolu bu.

Şimdi gelelim imtihana. İmtihanda tapınağın bazı odalarında saklı bulunan 5 adet kurukafayı bulmaya çalışıyorsunuz. Bunun

için de 2 saatlik bir süreniz var, bu aynı zamanda oyunu bitirmeniz için size verilen zaman. Her oda ayrı bir bilmece var ve siz bu odalarda zekanızı kullanıp bu bilmeceleri çözmeye çalışacaksınız. Tapınak iki kattan oluşmakta. İmtihan ise birinci katta. İkinci kat sadece yüksek seviyedeki rahip ve koruyucular için. Yani siz bir yolunu bulup ikinci kata ulaşmak zorundasınız. Çünkü mantıksal olarak kurbanların gözden uzak bir yerde olmaları gerekir. İmtihanın konusu size saçma gelebilir, fakat bu imtihanlarla karşılaştığınızda zorlukları karşısında oldukça güç durumlarda kalabilirsiniz. Oyun bir adventure mantığıyla yapılmış. Herhangi bir eşyayı kullanacağınız zaman üzerine klikliğinizde, yapabileceklerinizin bir listesi çıkıyor ve seçtiğiniz seçeneğe göre oyunun gidişatı değişiyor. Fakat her eşyada farklı seçenekler çıktığı için size bu seçeneklerin anlamlarını veremeyeceğim. Bilmediklerinizi sözlüğe bakarak bulabilirsiniz. Bu tarzda, hem adventure olup, hem de bu kadar bilmeceyi içeren bir oyunun da kolay olmayacağını tahmin edebilirsiniz. Tam zoru sevenlerin hoşlanacağı türde bir oyun.

Şimdi oyunda karşınıza çıkacak olan karakterleri tanıyalım. Bu şekilde ileride ismi geçtiği zaman zorluk çekmezsiniz.

PROTOZORG: Zorg'a inanan ve zorg tarafından mutasyona uğratılmış olanlar.

MATER OF ORDEALS: Bütün Protozorg'ların en üst mertebede bulunan yönetici, aynı zamanda Zorg'un mesajcısı.

PROTOZIM HARSSK: Tapınağın dini lideri ve Zorg'un baş yardımcısı.

THE PRIESTESSES: İçinde Zorg'un emirleri bulunan ve kutsal kitap olarak kabul edilen, kitabın koruyucusu. 2. katta yaşar ve dini ayinlerini burada yapar.

ZORG: Protozorg'larca tanrı olarak kabul edilen, gökyüzünden gelen yabancı, amacı daha sonra çıkarları için kullanılacak olan, insandan daha güçlü bir ırk yaratmak. Bu ırkla ne yapacağı ise meçhul.

ORTICH: Zorg'un yanında bulunan ve ne işe yaradığı bilinmeyen bir tür hayvan. Zeki olduğu sanılıyor.

SAURA: Blade of Sacriface adlı ayin bıçağını elinde bulunduran ve onu kullanmaya yetkili olan tek kişi. Kurbanlar bu bıçakla öldürülmekteler. Bıçağın mistik bir gücü olduğu sanılmakta. Saura aynı zamanda oldukça yüksek bir mertebede bulunan bir rahibe ve 2. katta yaşıyor.

ASPIRANT: Tapınağa imtihana girme amacıyla gelen, imtihanı kazanınca da koruyucu olan kimse. Siz de bir Aspirant'sınız.

DIVO: 5 kurukafa imtihanını başarıyla geçip, koruyucu olmaya hak kazanmış Aspirant.

SCI-FI: Sizin sevgiliniz ve aynı zamanda yardımcınız. Amaçlarınızdan biri de onu kurtarmak. Nerede ve ne durumda olduğunu bilmiyorsunuz.

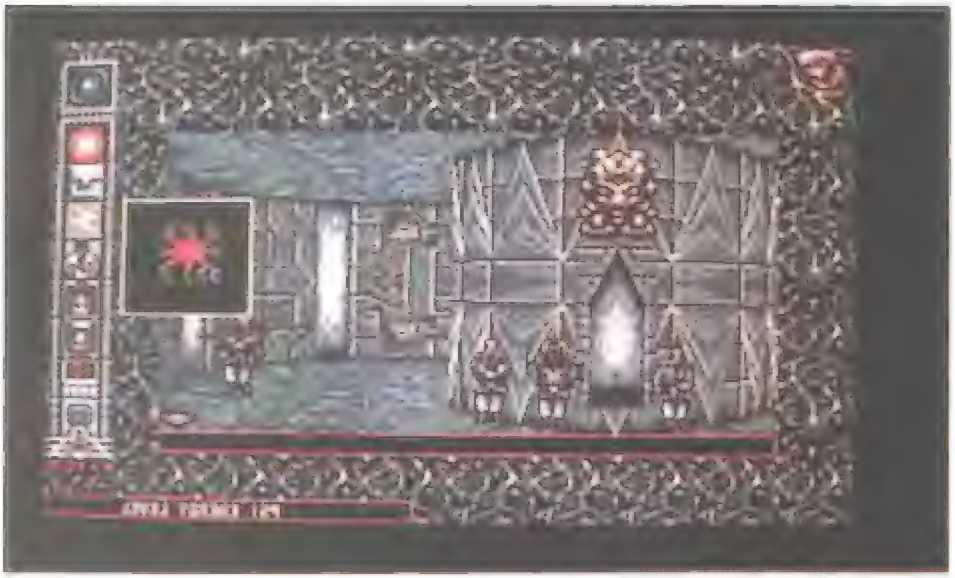
GAUS: Faustu olarak ta bilinir. Telepatik gücü olan ve asilerin başı durumundaki lider. Emirleri size telepatik yoldan verir.

TURKEY: Rahipleri ve Zorg'u reddedenler. Bu insanlar Zorg tarafından diğerlerine örnek olsun diye cezalandırılmışlardır

RAVEN: Bu da oyunun başrol oyuncusu olan sizsiniz. Umarım adınızı beğenirisniz.

Şimdi de oyunda karşınıza çıkacak olan bazı aletleri tanıyalım.

THE EGG: Zorg'un kadınların rahimlerine yerleştirdiği yumurtalar. Mutasyona uğrayan canlılar, bu yumurtalardan çıkmaktalar.



HOLO-HOLO: Protizm Harssk'ın mesajlarını ileten tek yönlü bir iletişim aracı.

CHANGER: Bulduğunuz zaman kurukafaları teslim edeceğiniz yer.

ZAPNISK: Sadece tapınak koruyucularında bulunan çok güçlü bir tür kılıç. Büyük yangından kurtulan yegane eşya. Rivayetlere göre Zorg tarafından başka bir dünyadan getirilmişlerdir.

Şimdi de oyun boyunca kullanacağınız ikonların tanımlarına bir göz atalım (yukarıdan, aşağıya).

1- Eğer bir odada bir eşya varsa bu ikonun rengi değişir. Herhangi bir eşyayı almak için buraya kliklemeniz gerekir.

2- Burası oyun boyunca kullanacağınız PSI (psiko kinetik enerji) güçlerinizin bulunduğu bölümdür. Toplam 8 adet PSI gücünüz vardır.

A-SOLAR AYES: Karanlık bir odada iseniz bu gücünüz sayesinde çevreye büyük bir enerji yayarsınız. Bu enerji ışığa dönüşür, bu sayede etrafınızı görebilirsiniz.

B-STICKY FINGERS: Kimi zaman tavanlara yada ulaşamıyacağınız başka yerlere çıkmanız gerekecektir. Bu gücünüzle bu sorunu ortadan kaldırabilirsiniz. Buraya klikliğinizde ekran karelere bölünecektir. Çıkacağınız yerde bulunan kareye klikliğinizde buraya tırmanabilirsiniz. Fakat bu güç her yerde işe yaramaz.

C-KNOW MIND: Kaşınızdakinin aklından geçenlen öğrenmenize yarar.

D-BRAINWARP: Karşınızdakinin bir anda beynini tahrip eder ve düşünemeyen bir rhongola dönüştürür. Fakat kimi zaman beyni etki altında olan birinin beynini eski haline döndürebilir. Yani kısaca hem faydalı, hem de zararlı olabilir.

E-ZONE SCAN: Odalarda ve koridorlarda bulunan tuzak ve gizli geçitleri görmenizi sağlar. Fakat her odada bir gizli geçit ya da tuzak olamayacağı için çoğunlukla işe yaramaz.

F-PSI SHIFT: Ulaşamayacağınız yerde bulunan bazı eşyaları, yada biriyle dövüşürken karşınızdakinin silahını almaya yarayan, eşyaları hareket ettirebilme gücü.

G-EXTERME VIOLENT: Sizi bir anda şuursuz bir öldürme makinasına dönüştüren bir güç. Karşınızdakinin bu güç sayesinde size karşı, dövüşte hiçbir şansı yoktur. Fakat fazla enerji harcar.

H-TUNE İN: Gaus'un, yada diğer değişkenlerin mesajlarını anlaşılabilir bir hale sokan güç. Oyun esnasında Gaus bazen size telepatik emirler gönderecektir. Bu emirler her ne kadar telepatik yoldan da olsa, Zorg tarafından öğrenilebilir. Bunu engellemek için bir nevi şifreli mesajlar alacaksınız. İşte bu gücünüzle bu mesajları deşifre edebilirisiniz.

3-Oyun esnasında bazı yerlerde zaman geçirmeniz gerekecektir. Buraya klikliğinizde otomatik olarak az bir zaman geçer. Tabi sadece gerekli yerlerde kullanmanız gerekir.

4-Sizin üzerinizde taşıdığınız eşyalar. Buradan kullanmak istediğiniz eşyanın üzerine kılıkler ve ne şekilde kullanacağınızı seçerseniz, eşyayı kullanmış olursunuz.

5-Sizin PSI Enerjinizin seviyesini gösterir. Eğer bir PSI enerjisi kullanırken burası bir an parlarsa, bu sizin PSI enerjinizin azaldığını gösterir. Dikkatli olmazsanız da bir süre sonra bu enerjiniz biter.

6-Oyunu boş bir diskete kaydetme.

7-Daha evvel kaydettiğiniz oyunu yükleme.

8-Geçen zamanı da buradan öğrenebilirsiniz.

9-Oldukça gereksiz olan oyunu cursoryön tuşlarıyla oynamaya yarar. Oyunu bitirmenizde herhangi bir faydası yoktur.

Şimdi buraya kadar oyunun hikayesini ve iconların ne işe yaradıklarını öğrendiniz. Bütün bunlarla isterseniz aşağıdaki açıklamayı okumadan oyunu kendiniz oynayarak, bilmeceleri tek tek çözerek bitirebilirsiniz. Kimi okuyucu oyunun tam çözümünü isterken kimiside sadece açıklamayla yetinip, oyunu kendi bileğinin hakkıyla bitirmek istiyor. Tabii iki tarafta kendince haklı. Fakat bizde dergi olarak okuyucuların isteklerine uymak zorundayız. Bu nedenle yukarıdaki açıklamalar her iki kesim için de gerekli olan açıklamalardı. Bundan sonrası, oyunun tam çözümünü isteyen okuyucularımız için.

OYUNU İPUCU VE YARDIM OLMADAN BİTİRMEK İSTEYEN OKUYUCULARIMIZ LÜTFEN ARKA SAYFADAKİ AÇIKLAMAYI OKUMASINLAR.

TAM ÇÖZÜM

Oyunda amaçlarınızı ve bu amaca Ulaşmak için ne yapmanız gerektiğini yazmıştım. Tek çözüm olan İmtihanlara girmek zorundasınız. Fakat burada şöyle bir tuzak var. Zora başından beri sîzin amacınızı bilmekte. Onun amacı da bütün değişkenleri yakalanak. Bu sebeple sizin tapmağa ve imtihanlara girmenize izin veriyor. Bu sayede sizi kutlanarak, botun değişkenleri yakalamak amacımla. Bu nedenle 5 kurukafayı zamanında teslim etsenizde oyunu bitiremiyorsunuz Kısacası bu 5 kurukafa sizi oyalamak için yapılmış olan bir tuzak. Ben gene de ilk olarak bu 5 bilmecenin çözümlerini, ardından da oyunu bitirmek için yapmanız gerekenleri yazacağım.

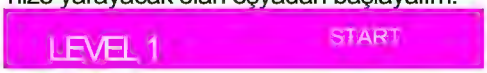
Oyun yüklendiğinde Master of Ordeals size ilk bilmeceyi çözmeniz için gerekli olan eşyayı verecektir. Her bilmece için bir eşya gereklidir. Fakat bir eşyayı kullandıktan sonra, bu eşyayı bir daha kullanamazsınız. Buna karşın Changer'dan diğer bilmecelerin eşyalarını alabilirsiniz. Fakat bunun içinde elinizde takas edebileceğiniz ikinci bir eşya olması gerekir. Takastan öncede Changer'a bir kurukafa vermeniz gerekir. Tabi buda baştan sizin elinizi, ayağınızı bağlar. Master of Ordeals'ın verdiği eşya her zaman değişir. Toplamda size 5 adet eşya verebilir. Belli bir sırayı izlemeden ben size bu eşyalarla ilgili olan 5 bilmecenin çözümü ile işe başlayayım.

DEPROFUDIS:

Burada içi su dolu bir odadasınız. Zaman geçtikçe batan bir platformun üzerinde ayakta durmaktasınız. Elinizde yegane eşya da bir ip. Fakat ipi asacak bir yer yok. İlk olarak sakince platformun hafifçe batmasını bekleyeceksiniz. Platform hafifçe sulara gömüldüğü vakit, tavandan bir çengel çıkacaktır. Bu çengele ipi 'lasso' komutuyla bağlayın ve ipi kullanarak, çengele tırmanın. Yukarıda bir süre bekledikten sonra, suyun içinden iri bir hayvan çıkacaktır. Hayvanın üzerine sıçrayın, ve hayvanı kullanarak karşıya geçin. Artık sizi bekleyen kurukafayı alabilirsiniz.

TWINS:

Burası biraz karışık. İlk olarak burada işinize yarayacak olan eşyadan başlayalım.



Bu bir maşrapadır (gcstoiet). Eğer yanınızda bu alet varsa, bilmeceye geçebiliriz. İlk olarak 'fountain'e tırmanın, ük başta göremediğiniz bir düğmeyi (bu bir gözdür) göreceksiniz. Bu düğmeye bastığınızda musluktan su akmaya başlar. Bu suyu maşrapanıza doldurduktan sonra, yan taraftaki odaya girin. Burada iki adet heykel (sergent) göreceksiniz. Bunlar ağızları kapalı uzun boyunlu birer kuş seklindedir. Sol taraftaki heykelin ağızını açın ve suyu içine boşaltın. Buradan bir zar çıkacaktır. Bu zarı alın ve saö taraftaki heykelin ağızını açıp, içine alın. Daha sonra 'who will be saved' adlı odaya geçin. Burada duvardaki oyukta bulunan yılanı kullanarak, bir mekanizmayı harakete geçirebilirsiniz. Bu mekanizma da ük başladığınız odadaki çeşmenin önündeki paneli kaldıracaktır. Buradaki taşların birinin altında kurukafayı bulabilirsiniz; Fakat daha evvel oyunu save edin, çünkü her seferinde farklı bir taşın altından çıkmakta.

THEWALL:

Burası da oldukça fazla tuzak olan bir yer. İlk İş, önünüzdeki yol sağ ve sol taraftan çıkacak olan taş engellerle kapanana kadar ilerleyin. Yol tamamen kapandığı zaman, soldaki kapıdan içeri girin. Önünüzde bulunan *steb' in üzenne çıkın. Bıçağınızı 'slot'tan içeri sokun. Bu sayede sof tarafınızda bir yol açılacaktır. Bu yoldan ilerleyin. Artık kurukafaya çok yaklaştınız, tek yapmanız gereken şey, elinizi 'cavity'nin içine sokmaktır.

SCORPION'SPRECENCE:

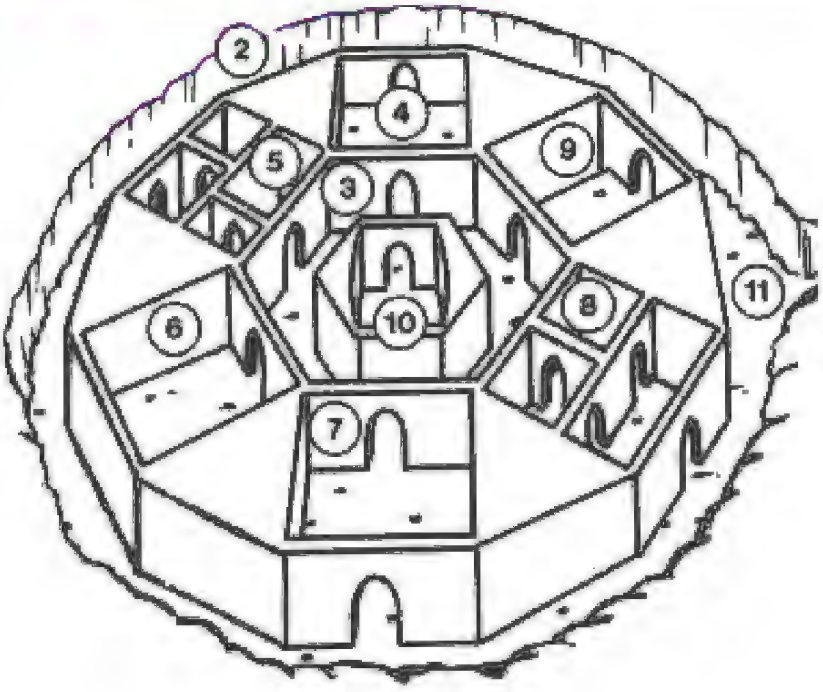
Oldukça mistik bir yer olan bu oda da ilk olarak 'statu'de dua edin. Bu sayede ilk olarak giremediğiniz, karşınızda bulunan odaya girebilirsiniz. Burada örümceklerin efendisi ofan 'mistress* var. Mistress'in yanınâ gidebilmek için önünüzde duran ölümcül örümcekleri geçmeniz gerekecektir. Bunu da 'crawl' komutuyla yapın. Etinizde bulunan sineği Mistress'e verin. Bu hediye ile yetinmeyen Mistress sizi öpmek isteyecektir. Mistress'i reddedin. Size biraz bozulacaktır, fakat siz de bu sayede istediğinizi elde edeceksiniz. Sineğe karşılık size bir örümcek verecektir. Örümceklerden kırmızı olanı alın ve buradan çıkın. Dua ettiğiniz yerde bulunan akrebe bu örümceği verin. Daha doğrusu 'statu'nün ağzının içine koyun ve hakkınız olan kurukafayı alın.

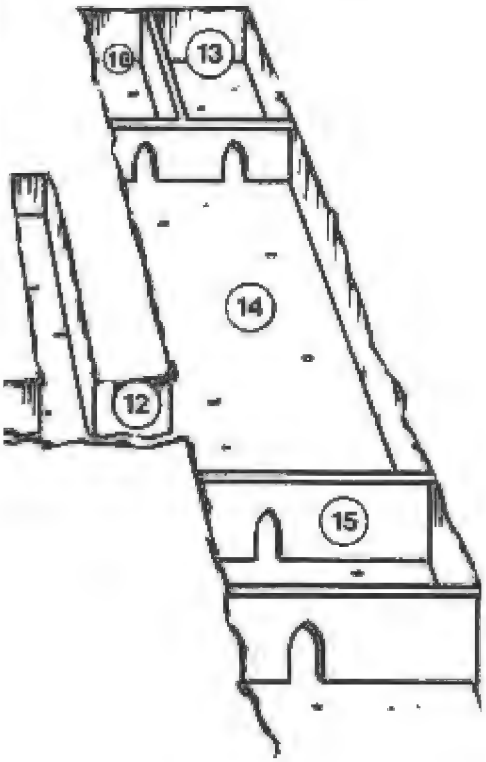
THE NOOSE:

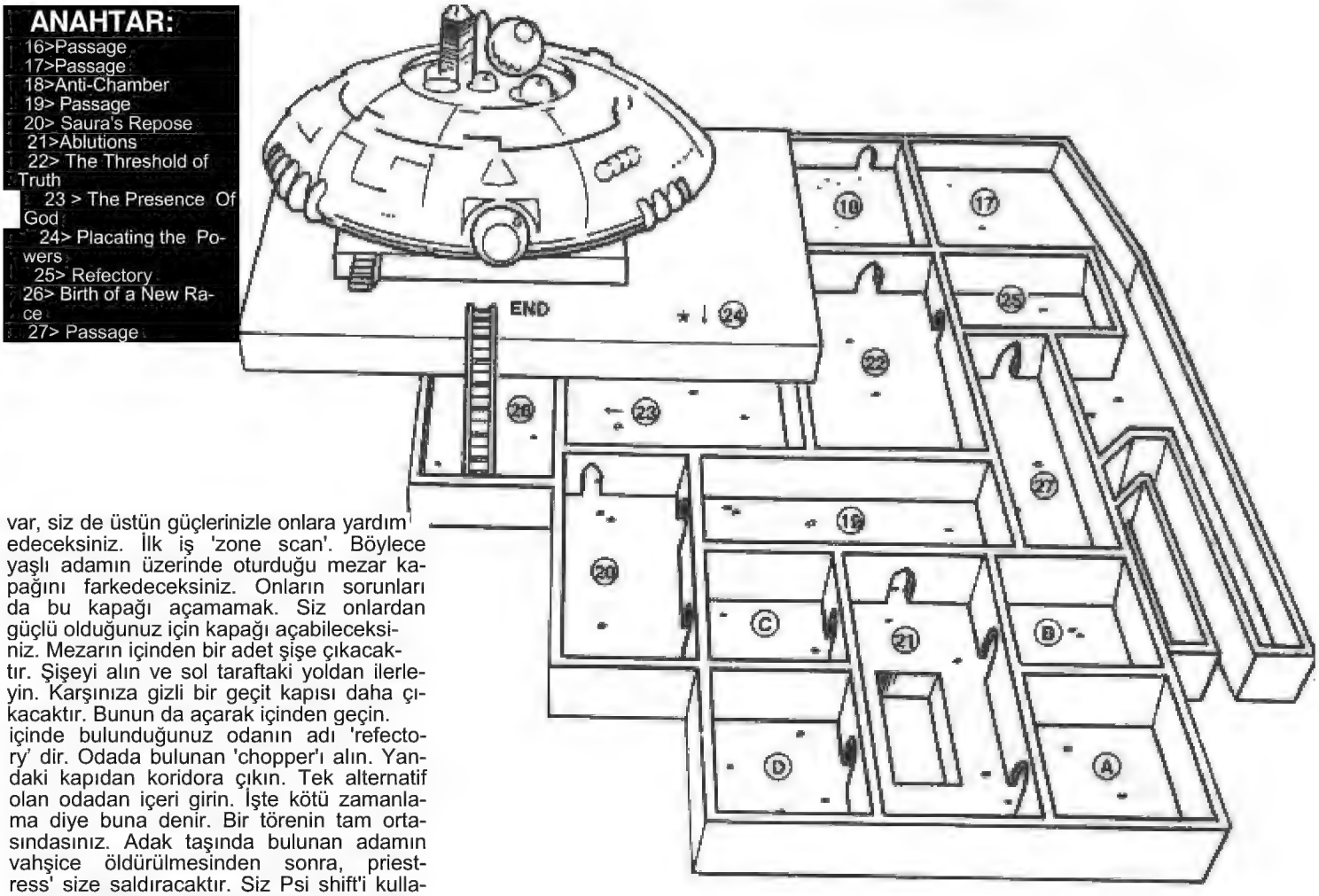
İşte oyunun anahtarı burada yatmakta. Daha doğru bir deyişle oyun buradan itibaren tam anlamıyla başlamakta. Oda ilk başta zifiri bir karanlık içinde, 'solar ayes'ı kullanıp, odayı aydınlatın. Oldukça şaşırtıcı bir durumla karşılaşacaksınız. Tam karşınızda boynuna ip geçirilmiş biri bulunmakta. Şövalyelik edip adamı kurtarmaya çalışmayın. İplerinde kurtulur kurtulmaz adam size saldırıyor. Tek çareniz, size ters gelse de adamı ödürmek. Bunun için ilk olarak adamın üzerinde durduğu platformdaki ipi kullanarak, adamın yanına çıkın. Sol yanınızda bulunan düğmeye basarak adamın altından platformu çekin. Platform çekilince duvarda gizli bir geçit açılacaktır. Gizli geçidin kapısını açmak içinde sol tarafınızdaki ikinci bir düğmeye olan 'eye'a basın. Böylelikle açılan kapıdan içeri girebilirsiniz. Şimdi bir labirentin içindesiniz. İlk olarak düz gidin, ardından da sola sapın. Karşınıza biri kadın, diğeri erkek olmak üzere iki kişi çıkacaktır. Aslında bunlar da sizin gibi değişkendirler, fakat sizi tanımadıkları için ilk başta size düşmanca davranabilirler. Siz onlarla konuşun ve gerçeği anlatın Bu sayede size inanacaklar dost olacaklardır. Fakat onlarında bir sorunları

ANAHTAR

1> Zcne of Oceas
2> Tne Rings
3> The Masîer's orbit
4> The Wall
5> İn the Scorpion's Presence
6> De Profundis
7> The Return
8> The Twins
9> The Noose
10> The Master's Eye
11> Protozorg
12> Passage
13> Dream of Slime
14> Concourse
15> Guard Room







var, siz de üstün güçlerinizle onlara yardım edeceksiniz. İlk iş 'zone scan'. Böylece yaşlı adamın üzerinde oturduğu mezar kapağını farkedeceksiniz. Onların sorunları da bu kapağı açamamak. Siz onlardan güçlü olduğunuz için kapağı açabileceksiniz. Mezarın içinden bir adet şişe çıkacaktır. Şişeyi alın ve sol taraftaki yoldan ilerleyin. Karşınıza gizli bir geçit kapısı daha çıkacaktır. Bunun da açarak içinden geçin.

içinde bulunduğunuz odanın adı 'refectory' dir. Odada bulunan 'chopper'ı alın. Yandaki kapıdan koridora çıkın. Tek alternatif olan odadan içeri girin. İşte kötü zamanlama diye buna denir. Bir törenin tam ortasındasınız. Adak taşında bulunan adamın vahşice öldürülmesinden sonra, priestress' size saldıracaktır. Siz Psi shift'i kullanarak rahibenin elindeki bıçağı alın. Daha sonra onu öldürün. İkinci olarak diğer bir rahibe size saldıracaktır. Bu rahibeye brainwarp' yapın. Ardından da yanınızda taşıdığınız şişeyi rahibeye verin. Rahibe bir anda değişecektir. Aslında bu rahibe sizin sevgiliniz olan Sci-Fi'den başkası değildir. Fakat beyni Zorg tarafından değiştirilmiştir. fakat sizin ve şişenin sayesinde normale dönecektir. Sakın yalnışlıkla Sci-Fi'yi öldürmeyin, yoksa oyunu bitiremezsiniz. Daha sonra Sci-Fi'nin bıraktığı 'sacrifi-cial balde'i ve mask'ı alın. Ardından 'zone scan' yapın, ören taşının yanındaki düğmeye basın ve tekrar 'refrectory'e geri dönün. Yolda sakın ante-chamber'e girmeyin. Burası 4 adet muhafızın bulunduğu bir yerdir ve mutlak ölümdür. 'Reflectory'de 'sticky fingersi kullanarak gizli geçitten içeri girin. Gerisin geriye gidip, oyuna başladığınız yere gelin (kadın ve adamdan, yani yaşlı Ash'dan sonra, sağdaki yoldan girin, ileri, sağ, ileri). Master Aye'dan içeri girin. İçeride Master bulunmakta. Sizin içeri girmenize oldukça kızan Master sizi öldürmek isteyecektir. Fakat kendi durumu da pek parlak değildir. Onu incelediğinizde ölmekte olduğunu farkedeceksiniz. Master yere düştüğünde, damı inceleyip, üzerinde taşıdığı düdüğü alın ve çalın. Düdük çalındığında karşınızda gizli bir bölme açılacaktır. Burada bir Yumurta saklıdır. Bu yumurtayı alın ve geri dönün. Şimdi amacınız Sci-fi'nin yanına dönmek. Bunun iki yolu var. Ya daha evvel gittiğiniz yoldan gideceksiniz ya da ikinci ir yolu deneyeceksiniz. İkinci yolla gitmek istiyorsanız, ilk olarak 'ring'e girin. Koridorda ilerleyin ve sola sapın ve daha sonra da soldaki koridora girin. Karşınıza kapalı bir kapı çıkacaktır. Sürgüyü çevirin, ve kapıyı çalarak yolunuza devam *ed\n.* İçinde bulunduğunuz oda, öldürülen kurbanların atılığı bir yer. Burada bulunan iri bir hayvan bu cesetleri yiyerek besleniyor. Acele etmezseniz sizi de yemekte tereddüt etmiyor. Tek yapmanız gereken 'sticky fingersi kullanarak tam karşınızda bulunan ve yukarı doğru açılan tünelden yukarı doğru çıkmak. Yukarı çıktıktan sonra 'threshold truth' adlı odaya gidin. Odaya girince karşınızda bulunan parmaklıkları açmak için, yanınızda taşıdığınız yumurtayı, 'math'in içine sokun. Parmaklıklar açılacaktır. *Lettern'i incelediğiniz zaman da otomatik olarak parmaklıklı bölümden içeri gireceksiniz. Sağ üst tarafta bulunan heykeli (statue) almak için psi shift'i kullanın. Ardından da 'Saura's response' adlı odaya geri dönün. Heykeli 'nîche'nin içine koyun, "tekrardan gizli bir geçit açılacaktır. Daha önce yazmayı unuttuğum, Sci-Fi'nin yanında bulunan maymunu bu geçidin içine koyun. Daha sonra da ihe presence of god* adlı odaya gidin. Oda da 'zone scan* yapın. Açılan gizli geçitten içeri girin. Artık oyunun sonuna çok yaklaştınız. Odanın içinde duran yuvarlak cismi açın, bu sayede gizli bîr geçit açılacaktır, fakat siz daha ne olduğunu anlamadan, oyunun kötü karakterleri içeri dolacaktır. Bunlar Zorg ve Protizm Harssk'tan başkası değildir. Zorg sonunda sizi öldürmeye karar vermiş olacak ki size saldırıyor. Burada exterme vio-tenfı kullanarak Zorg'u öldürün. Zorg öldüğünde, Zorg'un yanında bulunan Qrtich çığlıklar atarak köşeye kaçacaktır. Fakat 'Protizm Harssk'da bu arada boş durmayacaktır ve Sci-fi'yi rehin alacak ve onu size karşı bir kalkan gibi kullanacaktır. Siz de braînwarp'ı kullanarak Harssk'ı etkisiz hale getirin. Fakat bu sefer bu güç size faydadan çok zarar verecektir. Bir mongola dönüşen Harssk'ın beynine bu sefer Qrtich girecektir. Ortich aslında bütün bu olaylara sebebiyet veren zeki mahluk. Bu mahluk bir cins parazit ve yaşayabilmesi için bir vücuda ihtiyacı var. Fakat bu vücutlar bu mahluk için yeterince güçlü olmadıktan için bir süre sonra ölmekteler. Yaratıkta insandan daha güçlü bir ırk yaratarak, daha güçlü vücutlarda daha uzun süre yaşamak istiyor. Zorguda yaşamak için kullandığı kölelerden farklı biri değil. Fakat siz bunu ne yazıkki oyunun sonunda öğreniyorsunuz. Üstün ve farklı bir ırk yaratmak iin yapılan çabaların bütün nedeni bundan ibaret. Yaratık Bundan böyle yeni bir ırk yaratana kadar Harssk'ın vücudunu kullanacaktır. Dişi bir örnek oiarakta Sci-Fi'yi yanına alan parazit, merdivene tırmanıp gizli geçitten kaçacaktır. Sîz de 'psi shift'i kullanarak gizli geçidi kapatın. Ardından Harssk'ın merdivenin ortasına kadar tırmanmasını bekleyîn. Merdivenin ortasına geldiklerinde Harssk'a 'sacrificial bladel fırlatın. Böylece Harssk ölecektir. Vücutsuz kalan parazitte kısa bir süre sonra yok olacaktır. Böylece siz *hem* sevgilinizi kurtarmış, hem de dünyaya hükmederim çılgınlığa son vermiş oluyorsunuz .....

Oldukça karışık olan oyunda bir de sizin hiç işinize yaramayacak olan odalar ve kişiler mevcut. Ben onlara fazla değinmedim. KÜLT umarım hoşunuza gitmiştir. En azından 1 yıllık olan, fakat kırığı bozuk olduğu için oynanamayan KÜLT yurdumuza orijinal oyun getiren bilgisayar firmaları sayesinde bilgisayarlarınıza girebilecek. Bu faydalı hizmeti veren bütün bilgisayarcılara teşekkür ediyorum. Bu açıklama ile de KULT'ın bakettiği yere geldiğine inanıyorum.

FİRE & FORGET II

TUNÇ DİNDAŞ

Kurulduğu ilk günden bu yana hep aynı tür oyunları yapan TITUS' firması yine karşınızda. Bu sefer de farklı bir şey beklemeyin. Daha öncekilerle neredeyse aynı. Farklı grafikler ve bir kaç değişik eklemeden başka bir şey yok. Yine bir piyasa oyunu. Bildiğiniz gibi, TITUS 1987 yılında Fransa'da kurulmuş bir firmadır. İlk oyunları CRAZY CARS piyasaya çıktığı günden bu yana her makinada oldukça çok satmıştı. Zaten Crazy Cars Amiga'da türünün ilk kaliteli örneğiydi. Oyunun çok hızlı olması ve arabaların yarışırken yoldaki tümsekler sayesinde zıplaması oyuna değişik bir hava katıyordu. Daha sonra TITUS aynı tür oyunları peşpeşe sürmeye başladı. Piyasaya sürülen oyunların arasında FİRE AND FORGET'te vardı. Oyun o ana kadar yapılmış değişik oyunlardan birisiydi. Oyunda bir yandan yarışıyor, diğer yandan da rakiplerimizle savaşıyorduk. Olaylar nükleer savaş sonrasında geçiyordu. Oyunun iki kahramanı yaşanacak bir yer bulmak için savaşarak ilerliyorlardı. Birisi son model bir savaş arabasıyla yerde, ötekisi de avcı uçağıyla havada savaşıyordu. İki kişilik modunda oldukça iyi perfonmans gösteren bir oyundu. Ama FİRE AND FORGET 1'deki değişmeyen atmosfer oyuncuyu sıkıyordu.

FİRE AND FORGET II, işte bu oyunun devamı. Oyunda kahramanlarımızın yaşadığı yere atom bombası atacak bir deliye karşı savaşıyoruz. Bu bolümde ikinci savaşçı görünürlerde yok ama. kahramanımızın arabası da oldukça gelişmiş. Araba savaş esnasında uçabiliyor ve etrafa güdümlü füzeler atabiliyor. Gerçi arabanın uçuş sahnesini görenler "BACK TO THE FUTURE'ın bu işle ne ilgisi! var" diyorlar, ama yine ilginç bir buluş!. TİTUS'un her oyundaki müzikler gibi FİRE AND FORGET 2'nin müziği de rock kokuyor. Rock'çılar müzikleri sevebilir. Oyunumuz yüklenirken seyrettiğimiz demo mega olmasa da oldukça güzel.

Birinci kademede zırhlı bir TIR'ı yok edeceğiz. (Ben bu işi bir filmden hatırlıyorum!) Hemen kademeyi anlatmaya geçmeden, oyun esnasında kullanacağımız kontrol panelini anlatmalıyım.

Mavi kısım, arabamızın yakıtını gösteriyor. Düşmanlardan atılan mermiler ve bazı objeler çarpma sayesinde yakıtımız azalır. Bu da bir hak kaybetmemiz demektir. Üstte ortada bulunan dörtgen bölümde oyun esnasında bilgiler alabiliriz. Skor ve uçma durumu gibi. Bu kısmın hemen yanındaki ve yakıt göstergecine benzeyen kırmızı yer ise, uçma zamanımızı (uçabilmemizi sağlayan yakıtın durumunu) gösteriyor. Yandaki durum ekranında 'READY FOR TAKE OFF' mesajını alır almaz RETURN'e basarak itici roketleri ateşlersiniz. Joystick'i aşağıya çektiğiniz zaman arabanız havalanır. Arabayı havada kullanmak biraz tecrübe gerektiriyor. Belli bir hıza ulaşmadan, arabanız havalanmaz. Oyunda bazen havadan saldıran uçaklar var. Bunları yok etmek için havalanmanız gerekiyor. İşiniz biter bitmez yere konmanızı tavsiye ederim. Uçmak çok zevkli ama, onu kullanacak yeriniz var Sağdaki son kısım ise. kalan haklarımızı ve güdümlü füze sayımızı gösteriyor. Güdümlü füzeleri HELP tuşu ile atabilirsiniz. Bu füzeleri her yerde kullanmayın. Bir kaç oyundan sonra düşmanlardan hangisini yok ederken çok zaman harcadığınızı anlayacaksınız, bunları yok etmek için füzeleri kullanın. Burada haklarımızı mavi küçük kafalar simgeliyor. Hemen yukarısındaki iki kutucukta bonus sayınızı ve hızınızı görebilirsiniz.

Bu oyun, öteki TITUS oyunlarından daha hızlı. Yolun akıcılığı çok güzel. Oyunda, yolda gideceksiniz diye bir şart yok. Yolun dışından da gidebilirsiniz. Ama o zaman yoldaki yakıt ve füze kutularını toplayamazsınız. Bunun yanı sıra hareket imkanınız kısıtlanıyor Yapacağınız bütün hareketler yavaş ve zor oluyor. Yoldaki mavi kutular yakıtı, kırmızı kutular uçmanızı sağlayan uçuş yakıtınızı temsil ediyor. Bu kutulardan başka, bir de güdümlü füze kutuları var. Yoldaki dört kutuyu da toplamaya çalışmayın, çünkü sadece birini alsanız da yakıtınıza dört birim ekleniyor. Oyunun daha başında çıkan ve devamlı zıplayan robotları en rahat güdümlü füze ile yok edebilirsiniz. Birinci kademenin sonundaki zırhlı TIR'ı yok etmek çok kolay. İkinci kademede bütün düşmanlara ek olarak arkanızdan gelen ve önünüze geçtiği zaman devamlı mermi atan araçlar var. En tehlikeli düşmanlar bunlar. Bu araçlardan güdümlü füze sayesinde kurtulabilirsiniz. İkinci kademedeki güdümlü füze kutularının hepsini toplamaya bakın.

Oyunu kaybedince, dağların arkasında bir atom bombası patlayarak insanlara ikinci kez cehennemi yaşatıyor. Kahramanımız yok olmuş yerleşim birimlerine üzüntüyle bakıyor. Bakalım deli düşmanımızı yok edebilecek misiniz? Görevinizi yerine getirmeye çalışın. Eğer başaramazsanız, o sizi yok edecek.

Genel açıdan monoton.bir oyun, grafikleri Amiga'ya yakışmıyor. Özellikle hızla ilerlerken karşıdan gelenleri farkedebilme açınız çok dar. Bunların yanısıra, efektlerin de çok basit olması bekleneni veremiyor. Bu oyunu sadece birincisini beğenenlere tavsiye ederim. Başarılar.

GRAFİK	:%60
SES	:%50
OYNANABİLİRLİK	: % 70
GENEL	:%60

CODENAME ICEMAN

KAANKANTÜRER

S.S.C.B'de teröristlerin Bakü'de bulunan bir petrol platformuna düzenledikleri saldırı sonucu, Rusya büyük bir petrol krizinin içine düşüyor. Bu krizi atlatmak için, en mantıklı yol olarak da Tunus'un petrol rezervlerine el koymaya karar veren S.S.C.B, karşısında A.B.D'yi bulur. İki süper güç birbirlerine geri adım attırmak için askeri manevralara başlarlar. Bu arada S.S.C.B'ne bağlı terörist bir grup, Tunus'un A.B.D. konsolosunu kaçırır ve konsolosu bir rehine olarak kullanmaya karar verir. Amerika teröristlerin isteklerini, ne pahasına olursa olsun kabul etmeme kararındadır. Doğrudan askeri bir harekata girişemeyen Amerika, her zaman yaptığı gibi, bu iş için CIA'yi kullanmaya karar verir. Siz ise A.B.D deniz kuvvetlerinde görevli olan ve tatilini Tahiti'de geçiren bir subayı canlandırıyorsunuz. General Braxton bu kurtarma görevi için üstlerine sizi tavsiye eder. Böylece de tatiliniz son bulmuş olur. Artık Tunus'a giden bir 688 nükleer hücum denizaltısında, kimi zaman Rus denizaltı ve su üstü gemilerîyle savaşacaksınız. Göreviniz ilk olarak en kısa zamanda Tunus'a ulaşmak, daha sonra da Tunus'ta CIA ajanıyla buluşup, konsolos ve saklandığı yer hakkında bilgi toplamak. Son olarakta, başarılı bir operasyonla konsolosu canlı olarak kurtarmak. Bu sayede Amerika Rusya'ya karşı politik bir avantaj kazanmış ve belki de siz çıkabilecek bir savaşı

önlemiş olacaksınız. Oyun Poliçe Ouest 2'yi hazırlayan Jim VVallace tarafından hazırlanmış. Bunun anlamı grafiklerin kalitesinin ve oyundaki bilmecelerin oldukça kaliteli olduğudur. Fakat bunun yanında oyunun en kötü yanı, animasyonların oyunu büyük ölçüde yavaşlatması. Sierra bu sefer sadece bir adventure yapmakla kalmamış, Iceman'e bir de simulasyon öğesini katmış. 688 Amerika'nın elinde bulunan en modern ve vurucu gücü en yüksek olan nükleer denizaltı. Sıradan simulasyonların yanında, oyundaki bu denizaltı simulasyonu biraz zayıf kalmış, fakat bunun yanında siz, denizaltıyı tamamen yönetmek yerine, verilen emirlere uyan bir subaysınız, bu da atmosferi daha gerçekçi bir hale sokmuş. Oyun esnasında da herhangi bir eşyayı incelemek için mutlaka o eşyanın yanına gitmeniz gerekmiyor. Odanın içinde herhangi bir yerde eşyayı incelemek için gerekli olan komutu verdiğinizde, yönettiğiniz adam otomatik olarak, o yöne gider ve eşyayı inceler. Iceman alınması gereken kaliteli bir oyun. Tam çözümü gelecek ay dergimizde bulabilirsiniz.

KANBER
KANTÜRER

Türk'lerin anavatanı Orta Asyadır. Bunu herkes ilkokuldan beri bilir. Bundan yüzlerce yıl önce atalarımız atlarıyla toprakları ve milletleri titretmiş, kılıçlarıyla uluslara diz çöktürmüştür. İlk ve Orta çağa adını verenler de bu insanlardır. Bu cesur insanlar Türk'ün kim olduğunu batıdan doğuya, kuzeyden güneye, eskiden bilinen ve ulaşılabilen bütün dünyaya tanıtmışlardır. Beraberlerinde avrupaya medeniyet ve o zamanın teknolojisini de getirmişlerdir. Fakat ne yazık ki o günler gerilerde kaldı. Fakat belki de herkesin içinde bir burukluk, eskiye, atalarımızın dünyayı titrettiği zamanlara bir özlem vardır. Bu büyük insanlar bilinen bütün dünyayı Türk topraklarına katmak istemişlerdir. Fakat ne yazık ki ömürleri buna yetmemiştir. Ölümlerinden sonra başa gelenler ülkeyi iyi yönetememiş ve topraklar da bir süre sonra parçalanmıştır. Osmanlı imparatorluğu, bu Türk devletlerinin en uzun ömürlü olanı olmuştur. İşte belki de tüm hayellerinizi, bilgisayar başında da olsa gerçekleştirebileceğiniz bir oyun geldi: CENGİZ HAN. Siz bu oyunda Cengiz'in, Timuçin'in yapamadıklarını, yarım bıraktıklarını, yapabilir ve bütün Asya ve Avrupayı tek bir bayrak altında toplayabilirsiniz. Cengiz Han bir 'KOEI' oyunu. Geçen aydan dergimizi takip edenler, bu firmanın bir diğer oyunu olan Bandits of Chine'yı okumuşlardır. Bu sebeple bu firmanın strateji oyunları hakkında genel bir fikirleri vardır. Ben gene de kısaca firmadan bahsedeyim. Firma, ilk olarak Romance of Three Kingdoom'u yapmıştı. Oyun beklenenin üzerinde ilgi gördü ve firma 1 yıl içinde 3. oyunlarını çıkardı. Strateji oyunlarında belli bir yer edinmiş olan firma, konusu günümüzde geçen oyunlardan ziyade, tarihin derinliklerinde kaybolmuş ve günümüzde fazla bilinmeyen zaman dilimlerini içeren konularla ilgilenmekte. Bu sebeple oyunlar oldukça ilginç olabilmekte. Oyunlar konularından başka, içindeki menülerle de kalitesini kanıtlamakta. Bu menliler oyunu yeterince komplike hale getiriyor ve strateji ile ilgilenen kesimi yeterince tatmin ediyor.

Şimdi gelelim Cengiz Han'a. Oyunda iki adet senaryo bulunmakta. Bunlardan ilki, Timuçin'in Asya seferi. İkincisi de Cengiz'in Avrupa, Arap yarımadası ve Asya seferi. İlk senaryoyu seçerseniz, Timuçin'in yerine geçiyorsunuz ve tüm Asyayı Türk bayrağı altında toplamaya çalışıyorsunuz. Bu senaryoda tek kişi oynamak zorundasınız. İkinci senaryoda ise Cengiz'den başka İngiltere Kralı, Bizans İmparatoru ya da Japon imparatoru olabilirsiniz. Yani kısaca ikinci senaryoyu birden fazla kişi oynayabilirsiniz. Senaryoyu seçtikten sonra, her kimi seçtiyseniz farketmez, karşınıza yönettiğiniz karakterin özelliklerinin bulunduğu bir ekran çıkacaktır. Bu ekrandaki özellikler oldukça önemlidir ve oyunda yapacağınız hamleleri, oyunun akışını belirler. Bilgisayar bu özelliklerin değerlerini beğenip, beğenmediğinizi soruyor. Bunları olabilecek en yüksek seviye gelene kadar seçmeyin. Yapacağınız bütün hamleler, düşük değerler yüzünden yarım kalabilir. Ayrıca yaptığınız her hamle bu değerleri belli ölçülerde azaltır. Değerler belli bir seviyeye indikleri zaman, karakter hiçbir şey yapamaz. Tek yapacağı bu değerleri yükseltmek olabilir. Bu da gereksiz hamle kaybına yol açar. Fakat doğru ve adil olduğunuz müddetçe bu özellikler değer kaybetmez, aksine değer kazanır. Bu seçimlerin ardından oyunun zorluk derecesini belirliyor ve oyuna başlıyorsunuz.

Oyun esnasında mouse'un sağ tuşuna klikleyerek, yukarıdaki menüden oyunu oynayabilirsiniz. Bu menü oldukça detaylıdır. İsterseniz ilk olarak bu menüyü tanıyalım;

FİLE

1-Restart Game: Oyunu tekrardan baştan başlama.

2-Save Game: Oyunu boş bir diskete kaydetme.

3-Quit Game: Oyundan çıkma.

ECONOMIÇ

1-Population Ditribution: Ülkenizde çeşitli dallarda çalışan insanlar vardır. Bunlar ülkeyi geliştirirler. Eğer bu sayıyı çoğaltmak istersenız bu seçenekle askerlerinizden, bu dallara adam aktarırsınız.

2-Give: Siz büyük bir Han olarak, sırf kendinizi değil, aynı zaman da halkı da düşünen bir insansınız. Aklınızda bulunsun, siz halkı unutursanız, halkta sizi unutur. Kimi zaman da size karşı başkaldırabilir. Halka 3 çeşit mal verebilirsiniz. Gold (altın), Provisions (erzak), Specialty Items (çeşitli türde eşyalar). Halka herhangi birşey vermeniz, aynı zaman da onların morallerini yükseltecektir.

3-Change Tax Rate: Verginin oranını belirleme. Vergileri 20%'nin üzerine çıkarmamanızı tavsiye ederim.

4-Collect Specia Tax: Normalde yılda 1 defa vergi toplarsınız. O da otomatik olarak ocak ayında olur. Bu seçenekle kritik bir durum arzeden hazinenizi, ekstradan vergi toplarsınız. Bu halkı oldukça mutsuz bırakan bir durumdur.

5-Merchant of China: Belli olmayan aralıklarla çeşitli yerlerden tüccarlar sizin ülkenize gelirler. Bunlardan biri de Çin'dir. Bu tüccarlarla çeşitli mallarda alışverişler yapabilirsiniz.

A-Sell: Ürettiğiniz malları satma.

B-Buy: Tüccarlardan çeşitli mallar alma.

C-Recruit Soldier: Paralı asker alma. Asker almanın en iyi yoludur.

D-Leave Merchants: Bu menüden çıkma. Tüccarlardan aldığınız silahlar, sizin hem savunma, hem de saldırı gücünüzü arttırır.

6-Merchant of islam: Arap yarımadasından gelen tüccarlar.

7-Merchant of Uighur: Uygur diyarlarından gelen tüccarlar.

ADMINISTRATIVE

1-Move: Bir yerden başka bir yere gitmek. Çeşitli türleri vardır.

A-Self: Sizin bir eyaletten bir başkasına gitmeniz.

B-Population: Bir başka eyalete asker ya da çeşitli dallarda çalışan işçileri gönderme.

C-Gold: Bir eyaletten diğerine altın nakletme.

D-Provisions: Bir eyaletten diğerine erzak nakletmek.

E-Specialty Items: Bir eyaletten diğerine çeşitli eşyalar nakletmek.

2-View? Bu seçenekte çeşitli konularda bilgi sahibi olabilirsiniz.

A-Country Data: Seçeceğiniz herhangi bir ülke ya da eyalet hakkında detaylı bilgi verir.

B-Leaders: Ülkeyi yöneten kişi hakkında bilgi verir.

C-Alües: Banş anlaşması imzaladığınız ülkeleri ve sürelerini gösterir.

D-Governor Condidate: Yanınızda bulunan komutanlarınız hakkında bilgi verir.

E-Childeren: Seçtiğiniz bölgedeki kişilerin çocuklannı gösterir.

F-Inventory: Ülke ya da eyaletlerinizin ambarlarında bulunan malların listelerini gösterir.

G-Finished: Bu menüden çıkma.

3-Current Countrey: Başka bir bölgede de olsanız bu seçenek sizin başkentinizi gösterir.

4-Diplomacyh: Üç alt seçeneği vardır.

A-Become Vassal State: Herhangi bir ülkeyi politik olarak yönetiminize katar ve her yıl vergi alırsınız. Fakat yeterince güçlü olmadığınız zaman, seçtiğiniz ülke bunu kabul etmeyebilir.

B-Give Tribute: Sizin bir başka devlete vergi vermeniz.

C-Ally with us: Komşu olan bir devletle saldırmazlık anlaşması. Süresi 5 senedir ve bu sene içinde fikir değiştirip anlaştığınız devlete savaş açmak isteseniz bile, o devlete anlaşma bitene kadar saldıramazsınız.

4-Send Policy: Emriniz altında bulunan, fakat doğrudan yönetmediğiniz eyaletlerde valilere, iç, dış ve başka bir çok konuda eyaleti nasıl yöneteceğini belirlemeniz. Bu konular

Country, Govemor. Populatıon Dist., Soldier Dist., Domestic policy. Foteign Foreign policy

5-Control Vassal State: Valinin emrinde olan bir eyaleti direkt olarak yönetiminiz altına alma.

6-Pass: Bir mevsim dinlenme.

PERSONAL

1-Governor: Bu seçenek sizin valilerinizle ilgilidir.

A-Select: Doğrudan yönetiminiz alanda bulunan bir eyalette vali atamanız.

B-Remove: Valiyi eyalet yönetiminden uzaklaştırıp, yanınıza almanız.

C-Nominale: Valiyi hem eyaletten, hem de ülkeden uzaklaştırmanız.

D-Train: Valinizin çeşitli özelliklerini geliştirmeniz.

2-Train Şelf: Yazımın başında bahsettiğim özelliklerin azalmaları sonucu, bazen hiçbir şey yapamayacak duruma gelebiliyorsunuz. Bu seçenekle belirleyeceğiniz bir özelliğinizi geliştirebiliyorsunuz. Tabi herhangi bir hamle yapabilmek için bazen tek bir özelliğinizi geliştirmeniz yetmeyebilir.

3-Rendezvouz: Kazandığınız her savaştan sonra, o ülkenin prensesini hareminize dahil ediyorsunuz. Kimi zaman neşeli ve mutlu geceler geçirmek için bu seçenekle hareminizden bir cariye seçiyorsunuz.

4-Reassign: Bu seçeneğin de iki alt seçeneği vardır.

A-Cnange Govemor: Eyalet valilerini değiştirme.

B-Send Govemor: Boş bir eyalete vali tayin etme. daha doğru bir deyişle, doğrudan sizin yönetiminiz altında bulunan bir eyalete vali tayin etme.

5-Arrange Marriage: Kızlarınızı komutanlarınızla evlendirme. Bu sayede eğer ölürseniz, oyun bitmiyor. Siz öldükten sonra damatlarınızdan birini başa getiriyorsunuz. Fakat bu seçenek. Cengiz ve Timuçin'de bir işe yaramıyor, çünkü onların erkek çocukları var.

MİLİTARY

1 -Goto War: Size komşu olan bir ülkeye savaş açma. Bu iki türlü olur. Ya savaşa siz gider ve savaşı siz yönetirsiniz ya da savaşa komutanlarınızın birini gönderir ve savaşın sonucunu beklersiniz. Savaşa giderken yanınıza alacağınız erzağa dikkat edin, yoksa orduları nız, düşmanla değil de açlıkla savaşmak zorunda kalabilirler.

2-Soldier Distribution: Ordu içindeki birimlerde ayarlamalar yapma. Ordu birimlerinin piyade mı. süvari mi, yoksa okçu mu olacağına buradan karar verebilirsiniz.

3-Train Soldiers: Askerlere talim yaptırıp, seviyelerini ve gücünü arttırma.

4-Espionage: Çeşitli şekillerde yapılan aktif haberalma.

A-Intelligence: Bir ülkeye bir casus yerleştirme. Bu sayede bu ülke hakkında bilgi alabilirsiniz.

B-Active Intervention: Resmen bir ülkede darbe yapma. Bövlece size sadık bir kralın ülkeyi yönetmesini sağlayabilirsiniz.

C-Assassination: Sizi kızdıran bir krala suikast düzenleyip, öldürebilirsiniz.

D-Domestic İnvestigation İçişleri hakkında bilgi toplama. Ülkenizde casus olup, olmadığını bu seçenekle öğrenebilirsiniz.

5-Train Noncombats: Asker dışındaki diğer insanların bir savaş esnasına ülke savunmasına yapabilecekleri yararların yüzdesi, daha doğru bir deyişle, yüzde kaçının savaşabilir durumda olduğu.

6-Recruit Noncombats: Genel seferberlik hali.

OPTIONS

1-Wait Delay: Ekrandaki yazıların bekleme süreleri.

2-Background Music: Fondaki müziği açma, kapama.

3-Sound Effects: Çeşitli efektleri açma, kapama.

4-Battlefield: Eğer savaşa siz değil de bir komutanı gönderirseniz, bu seçenekle ya sadece sonucu görürsünüz ya da savaş alanında savaşın tümünü seyredebilirsiniz.

5-Animations: Çeşitli animasyonları açma, kapama

6-Screen Back: Arkadaki ekrana (dos ekranına) geçme. Oyun ana menüsünden sonra bir de savaşlarda karşınıza çıkan bir menü var.

İlk olarak savaş alanında ordularınız yerleştiriyorsunuz.

1-GENERAL:

A-Standy: Ordu bir hamle hareketsiz kalır. Mobility'si yükselir.

B-Demand Surrender: Sadece komutanın bulunduğu birlik tarafından, düşman komutanının bulunduğu birliğe karşı kullanılabilen bir seçenek. Düşmana teslim olmasını söylüyorsunuz.

C-Reinforce: Savunma yapan ordu tarafından kullanılabilen bir seçenektir. Eğer isterseniz, orduları yerleştirirken, bütün birlikleri mevzilendirmezsiniz. Bir veya iki birliği rezervde tutabilirsiniz. Bu seçenekle de bu birlikleri istediğiniz an savaş alanına sokabilirsiniz.

D-Hunt: Sadece okçuların kullanabildikleri bir seçenektir. Azalan yiyeceği avlanma yoluyla tedarik etmeye çalışırlar.

E-Withdraw: **Barış anlaşması imzalama. Sadece komutanın bulunduğu birlik tarafından yapılabilir.**

2- MOVE:

A-Entire Unit: Birlikleri haraket ettirme.

B-Divide and Move: İstediğiniz zaman birbirlerine komşu olan aynı türde birlikleri, birbirlerinin üzerlerine hareket ettirmek suretiyle birleştirebilirsiniz. Ayırmak istediğiniz zaman da bu seçeneği kullanabilirsiniz.

3-ATTACK:

A-Normal Attack: Bu seçeneği seçmeden, doğrudan saldırmak istediğiniz birliğin üzerin? gittiğiniz zaman da kaldırabilirsiniz.

B-Long Range: Sadece okçuların kullanabildiği bir seçenek. Uzakta bulunan bir düşman birliğine ok atma.

C-Ambush: Sadece piyadelerin kullandığı bir seçenek. Düşman birlikleri tarafından görünmez oluyorlar, daha doğru bir deyişle saklanıp, düşmanı şaşmıyorlar.

E-Plunder: Sadece kalelerin üzerlerine gelindiği vakit yapılabilen, yağma seçeneği.

4-INTELLIGENCE: Düşman hakkında bilgi toplama.

Oyunun tüm icon açıklamaları bunlar. Her KOEI oyununda olduğu gibi bu oyunda da en büyük düşmanınız para. Oyun boyunca bir türlü bunun sıkıntısından kurtulamıyorsunuz. CHENGIZ KHAN piyasadaki, SSI'nin SECOND FRONTundan sonra, en kaliteli strateji oyunu. Strateji türü oyunlardan hoşlananlar, oyunu rahatlıkla alabilirler.

GRAFİK	%60
MİZİK	%85
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%85

EXTASE

Mehmet Ali Şahin

Extase, Virgin firmasının bir alt grubu olan Virgin Loisirs tarafından yapılmış tek disketlik 512K'da çalışabilen bir arcade oyun.

Oyunda ilk dikkati çeken şey müzikler. Bu oyunu müziklemek için epey kişi çalışmış. ama sonuç oldukça iyi.

Menü ekranında, EXTASE logosunun altında dört adet ikon var. İlki oyuncu sayısını belirtiyor. Eğer tek oyuncu varsa, oyunun zorluk düzeyi de aynı kısımda verilmiş. İkinci ikon, oyun kontrolleri için ayrılmış. Mouse, joystick ya da.klavye kontrolünü ouradan seçebilirsiniz. Üçüncü ikon CONTINUE olarak adlandırılmış. Bu ikon yardımı ile oyunda password sayısını öğrenebinrseniz, doğrudan password'ün verildiği level'dan başlayabilirsiniz. Verilen password beşinci level'ın password'ü ve bu sayıyı yazının sonunda size vereceğim. Son ikon ise oyunu başlatır.

Oyunda amacımız, üretimi tamamlanmış olan android bebeğe duyguları kazandırmak. Programcılar, bu duyguları sekiz 'evel'da toplamışlar. Her level'ın adı ekranın alt kısmında yazıyor. Puanların yanındaki sayılar ise. bebeğe bu duyguyu kazandırabilmek için elimizde bulunan akım sayısını belirtiyor. Ayrıca bebeğin animasyonları ve müzikler her level a göre ayarlanmış.

Her kademede duygu akımlarını bebeğin alnına ulaştırmaya çalışıyoruz. Ancak akım kaynağı kaç tane olursa olsun, alına bağlanan her yoldan akım ulaşırsa, bebek duygusuna sahip oluyor ve biz o leveli geçiyoruz. Bunu yapmak için akım kaynağından başlayan yolları alına kadar çizmemiz gerekiyor. Çizme işlemini yapabilmek için saydam kursorumuzu, arada bir açılarak içindeki kırmızımsı kısmı gösteren mavi parçanın üzerine getirmeli ve ateşe kırmızı kısım görünürken basmalıyız. Böylece ortaya kontrol edebildiğimiz, küçük mavi bir küre çıkar. Bu küre ile gidilebilen tüm yolları çizebiliriz. Küreden kurtulmak için ateşe basmak yeterlidir. Ancak biz küreyi çıkarttığımız anda devreye giren ters akımlar ortalığı karıştırmaya başlıyorlar. Eğer küre ile çarpışırlarsa, ikisi birden yok oluyor. Ayrıca diyotlar. duygu akımları ve köprüler de ters akımlar tarafından yokediliyor ya da kapatılıyorlar Bunları yoketmek için saydam kursorumuz ite nişanlayıp vurabiliriz. Ayrıca bu ters akımlar devreye bir diyot eklendiğinde de çıkıyorlar.

Kursor ile yapabildiklerimizi şöyle anlatabilirim: Her şeyden önce rakibimizi itebiliriz. Diyotları alıp - bırakabiliriz. Kapıları farklı durumlar arasında değiştirebiliriz. Köprüleri açıp kapatabiliriz. Açık olan köprüler yeşil renktedir. Ters akımları ve duygu akımlarını yokedebiliriz.

Ekranın orta - alt kısmında çenenin altındaki kare ise, diyot üretim merkezimiz. Öteki anlamda fabrikamız diyebiliriz. Duygu akımlarından birini buraya getirirsek, bir diyota sahip olabiliriz. Başka bir diyot kaynağımız daha var. Neresi mi? Tabii ki rakip oyuncununkiler. Rakip oyuncunun diyotlarını çalabilir, ona diyot yardımı yapabilir ve kapılarının durumlarını değiştirebiliriz. Ancak ters akımlarını yokedemez ve çizim küresini kullanamayız.

Ve duygu akımlarının hareketleri hakkında biraz bilgi. Akımlar çizilmemiş bir yolla, olmayan bir diyotla, kapalı bir köprüyle ya da ters akımlarla karşılaşırlarsa yok olurlar. Kapıların açık uçlarından birinin yolları üzerinde olması gerekir. Bazı levellerde akımlar ikiye ayrılarak çoğalırlar. Bu özellikleri az akım kaynaklı levellerin alına bağlanan yolları çok olduğunda işe yarar. Akımlar mümkün olduğunca düz gitmeye çalışırlar. Düz gidebiliyorlarsa dönüş yapmazlar. Eğer düz yolları bitince hem sağa hem de sola dönebiliyorlarsa, hangi yönü seçecekleri belli olmaz.

Oyunu oynamayı öğrendik. Artık sekizinci level'a kadar durmak yok. Zaten sekizden sonra oyun hiçbirşey yazmadan menü ekranına dönüyor. Oyundaki grafiklerde ağırlığı bebek ve animasyonları alıyor. Bu animasyonları ise epey iyi yapılmış. Müzikler iyi dedim, efektlerse az ama iyi. Oyunun kısalığına bakılırsa disketin çoğunu bebek grafikleri ve müzikler kaplıyor. Herşeye rağmen oyalayıcı, uğraştırıcı bir oyun EXTASE. İki kişi ile.oynanabilmesi ise oldukça iyi bir özellik. İki kişilik oyunda neşeli dakikalar geçirebilirsiniz.

Bu arada henüz öğrenemeyenler için passvvord'ü yazayım: '3976'. Zannederim artık.oyunun kendi başınıza oynayabilirsiniz. İlginç oyunlara meraklı olanlara tavsiye derim. Şimdilik hoşçakalın.

AMIGA512K

GRAFİK	70
SES	81
OYNANABİLİRLİK	70
GENEL	8

DRAGON STRIKE

Denizaltı, uçak, gemi, tank, derken en sonunda bir ejderhanında simulasyonunu yaptılar. SSI firması tarafından yapılan 'Dragon Strike' tam anlamıyla bir FRP. Fakat bu oyunda bir grubu değilde bir ejderhanın sürücüsünü yönetiyorsunuz. Başarıyla bitirdiğiniz her görevden sonra, bazı değerli eşyalar alıyor, HP'niz (hit points), yükseliyor, daha güçlü ejderhalarla uçuyorsunuz. Bazı görevlerde, tek olarak değil de, bir grupla uçuyor, dolayısıyla, hava savaşları da toplu bir savaş halini alıyor. Oyunda toplam 30 a yakın görev var ve oyunu bitirdiğinizde yeni görevlerle oyunu tekrardan oynayabiliyorsunuz. Bu da oyuna ayrı bir hava katmış. Oyun efsanevi Krynn'da geçiyor. Kötüler bir yolunu bulup, cehennemden, Krynn'a bir geçit açmışlar ve bu savede, cehennemden kötülük ordularını Krynn'a sokuyorlar. Siz de şerefli bir Knight of the Svvord olarak buna engel olmaya ve kötülüğü yenmeye çalışıyorsunuz. Alınması gereken sürükleyici, oynanması zor olmayan, hoş bir oyun.

MEAN STREETS

İlk olarak CD-Rom için yapılan, ardından da Amiga'ya uyarlanan bir oyun, Mean Streets. Konusu 21. yüzyılda, bir dedektifin başından geçenler. Oyun tam bir icon-adventure. Bunun yanında, oyuna değişik bir hava katması açısından, arcade ve simulasyon bölümleri de mevcut. Şehirden şehire ya da bölgeden bölgeye havada uçabilen bir araçla seyahat ediyorsunuz. Oyunda siz adı Tex Murphy olan bir sivil dedektifsiniz. Büronuzda can sıkıcı ve monoton olan günlerden bir günü geçirirken, birden kapınızda çok güzel bir bayan beliriyor ve sizden çok yüksek bir meblağ karşılığı babasını araştırmanızı istiyor, tabi siz de bu teklifi reddetmiyor ve hemen işe koyuluyorsunuz. İşinizde size yardımcı olacak bir de sekreteriniz var. Bunun dışında, oyunda tamamen yalnızsınız. Hiç ummadığınız bir şekilde, kendinizi bir anda uluslararası bir olayın içinde buluyorsunuz. Artık tek amacınız hayatta kalabilmek. Gerek

grafik, gerekse konu bakımından mutlaka alınması gereken bir oyun.

THE IMMORTAL

Electronic Arts tarafından yapılan, oldukça güzel ve bir o kadar da zor bir oyun, Immortal. Oyunda siz, anlamadığı bir şekilde kendini bir anda ölümcül bir şatoda, esirleri kurtarmaya çalışan bir büyücüyü canlandırıyorsunuz. Oyuna şatonun bir odasında, eski hocanızın bir mesajıyla başlıyorsunuz. Fakat ufak bir sorun var, hocanız olduğunu iddia eden adamı hiç tanımıyorsunuz. Gene de bu çağrıya uyuyor ve bu adamı kurtarmak için kolları sıvıyorsunuz. Adamı kurtardığınızda, işin sadece bununla bitmediğini öğreniyorsunuz. Şatoda kurtarılmayı bekleyen bir çok esir bulunmakta ve siz de onların tek umudusunuz. 3-Boyutlu odalarda, klasik bir araştırma ve bulduğunu toplama oyunu olan Immortal'da ayrıca karşınıza istemediğiniz kadar Troll, Goblin, Ogre vs mahluklar çıkmakta. Bunun yanında, sizi yolunuzdan alıkoyacak olan, bir çok öldürücü tuzaklar bulunmakta. Kısacası eski ve klasik bir konuya, yeni bir bakış açısı getirilmiş. Grafikler güzel fakat, oynanabilirliği oldukça zor.

THE FINAL CONFLICT

Günümüzde Irak'la savaş çıktı, çıkacak derken, oldukça güncel bir konuyu ele alan, Final Conflict, çıktı. Siz oyunda oldukça geniş bir menüden, bir devlet seçiyor ve bu devleti yönetirken gerekli olan bütün fonksiyonları da, gene oldukça kapsamlı olan bir menüden kontrol ediyorsunuz. Amacınız yönettiğiniz bu devleti, teknolojik ve endüstriyel alanlarda, uluslararası platformda etkin bir güç haline getirmek. Zaman içinde, ekonomik gücün yanında askeri bir güç de kazanarak, sizden daha ufak olan ülkeleri kontrol altına alacak, kimi zaman da bu sömürge yarışında başka ülkelerle savaşmak zorunda kalacaksınız. Amacınızı gerçekleştirmek için bazen öldürücü ajanlar kullanacak, darbeler yaptıracak, hükümetlerin yönetimlerini değiştireceksiniz. Diplomasi, sizin en büyük silahınız olacak. İstediklerinizi, savaşmadan, diplomatik yolla halletmeye çalışacak, son çare olarak savaşacaksınız. Savaşlar günümüz teknolojisine uygun olarak, konvansiyonel değil nükleer, bunu hiçbir zaman unutmayın. Kısacası, iyi hazırlanmış ve basite indirgenmiş bir 'Balance of Power' oyunu.

VVRATH OF THE DEMON

Drapon's Lair ve Space Ace'in yaratıcıları olan Readysoft'un en son harikası, Wrath of Demon. Grafik kalitesi bakımından, yukarıda saydığım iki oyunu aratmayan, bir çizgi film havasında olan bir oyun. Konu gene klasik. Kötü olan iyi prensesi kaçırmış. Siz de iyi bir aşık olarak prensesi kurtaracak, hem kralın, hem de prensesin gözüne gireceksiniz. Tabii bunu başarmak için koskoca bir şatoyu araştırmak, bir yığın yaratıkla ve öldürücü tuzakla uğraşmak zorundasınız. Oyunda toplam 550 ekran, 1200 animasyon. 100den fazla yaratık, 100'den fazla renk ve 15 adet level var. Bunun yanında yönettiğiniz adamın toplam 20 adet yapabileceği değişik haraket mevcut. Kısacası, oynanabilirliği firmanın yaptığı diğer oyunlara nazaran daha kolay, bunun yanında araştırılacak yer daha fazla. Arcade türü oyunlardan hoşlananların kaçırmaması gereken bir oyun.

M1 TANK PLATOON

Simulasyonların piri Microprose firması tarafından bundan yaklaşık olarak 6 ay önce yapılan, fakat ne yazık ki ancak bu ay Amiga'ya uyarlanan, bir tank simulasyonu. M1 Tank Platoon. Atmosfer, gerçeğe oldukça yakın, grafikler bir simulasyon için oldukça iyi, efektler ise biraz zayıf kaçmış. Oyun bir simulasyon olarak oldukça **zor.** fakat isteyen oyunu bir simulasyon **olarak** değil de bir strateji+taktik oyunu olarak oynayabilir. Bu sefer de oyun bir strateji olarak zayıf kalmış. Ayrıca başka bir n(durum da, oyunda 3. dünya savaşını bile seçseniz toplam 6 görev olması. Bu da oldukça az. Stratejik harita da tanklara istediğiniz şekilde kumanda ediyorsunuz, isterseniz de insiyatifi tank komutanlarına bırakıp, savaşı onların yönetmesine izin veriyorsunuz. Ayrıca her senaryoda size yardımcı olacak birimler var. Bu birimler ya sizin vereceğiniz düşman hatlarını bombalayan helikopterler, ya da .T-80'lere roket atan A10-Thunderbolt'lar. İster tanklarınızı (4 adet tank), tek tek yönetir, isterseniz de onları tek bir komutla toplu hareket ettirebilirsiniz. Kısacası iyi, fakat beklenen kadar iyi bir oyun değil, M1 Tank Platoon.

007THE SPY WHO LOVED ME

'Licience to Kill'den sonra 'The Spy Who Loved Me' çıktı. Filmi daha eskiydi, ama oyunu daha yeni ve daha güzel. Tabii ilk bölümleri görünce biraz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz, fakat ileriki bölümler oldukça güzel ve kaliteli yapılmış. İlk bölümde arabanızla ilerleyerek yoldaki 'R' harflerini toplayacaksınız. Tabii bu arada yayaları ezmemeye özen göstermenizi tavsiye ederim. Ekranın sağ tarafındaki sütunda haritanız var. Yolun yarısına geldiğinizde, bir barakadan geçip deniz motoruna dönüşerek nehre düşüyorsunuz. Suda giderken yine aynı harfleri toplayın ve insanları ezmemeye dikkat edin. Bu arada hem yolda, hem de suda ateş ederek sizi yoldan çıkarmaya çalışan araçlarla karşılaşacaksınız, dikkatii olun. İlk bölümü bitirdikten sonra kendinizi yeniden yolda bulacaksınız. Ama bu kez biraz ilerleyince, önünüze bir TIR çıkacak. Bu TIR'ın arkasından içeri girince. arabanız için alabileceğiniz, zırh, çeşitli ekstra silahlar ve en önemlisi üçüncü bölüme geçmenizi sağlayacak olan sub capacity alacaksınız. Aklımdayken TIR'dan herhangi birşey alırken yoldan topladığınız 'R'leri kullanacaksınız. İlerde karşınıza çıkacak olan helikopteri de TIR'dan alacağınız roketlerle kolayca yok edebilirsiniz. Yalnız bu bölümü bitirebilmeniz için sadece sub capacity almanız yetmez. Haritadan yolun sonuna yaklaştığınızı anlayınca ilk sapaktan tam hız sola girin. Böylece rampadan hızla fırlayarak suya dalacaksınız.İşte artık üçüncü bölüme geçtiniz. Burada aracınızla sualtında bir denizaltı gibi ilerliyorsunuz. Bundan sonra oyunun bütün oynanış tarzı değişecek ve karşınıza mükemmel grafikli arcade sahneler çıkacak. Bundan sonrası size kalmış. Fakat sizi iki konuda uyarmalıyım.Oyun iki disketlik ve bazı versiyonları ikinci kademenin sonunda bozuluyor, ona göre dikkatli olun. Oyunun ilk İki level'indeki scrolling oldukça kötü olmasına rağmen sonraki bölümler hem grafik, hem de animasyon olarak mükemmel hazırlanmış. Sağlam çift disketlik versiyonunu bulursanız kaçırmayın.

AKILLI PROGRAM

```
REM **
REM **    DUSUNEN PROGRAM DEMONSTRASYONU
REM **

GOSUB HAZIRLIK1
VVHILE 1
GOSUB HAZIRLIK2
GOSUB OYUNCU
GOSUB COMPUTER
GOSUB ELVEDA
WEND
END
```

```
REM*************************************************
REM**       ONHA2IRLIK VE ÖĞRENİM          **
REM *************************************************

REM ARRAY N(127) : REM PROGRAMIN BELLEĞİNİN BULUNDUĞU DİZİDİR
REM SEQ(99) : REM RASTLANTISAL SAYILARIN TUTULDUĞU YER

HAZIRLIK1:

CLS
LOCATE :
PRINT "LÜTFEN BEKLEYİNİZ . ÖĞRENİYORUM II!"
DEFINT A-Z
DIM N(127).SEQ(99)
TUR=0
FARKOYUNCU=0
FARKBILGISAYAR = 0
RANDOMIZE TIMER
DEF FNRAN=(RND*127) AND &H7F
```

```
REM ÖĞRENME BOLUMU

FOR RANNOW=0 TO 12
FOR 1=1 TO 50
RANNEXT=FNRAN
IF RANNEXT>RANNOWTHEN FARK=1
IF RANNEXT<RANNOW THEN FARK=-1
IF RANNEXT=RANNOWTHEN FARK=0
N(RANNOW)=N(RANNOW)+FARK
NEXT I

NEXT RANNOW
CLS

RETURN
REM ************************************************************
REM ** HAZIRLIK : HER SEFERİNDE BAŞKA SAYI SEC **
REM ************************************************************

HAZIRLIK2:

PUANOYUNCU=0
PUANBILGISAYAR=0

FOR  I=0  TO  99
SEQ(I)=FNRAN
NEXT I

RETURN
```

```
REM ** OYUNCUNUN  HAREKETLERİNİN İZLENMESİ **

OYUNCU:

WHILE (TUR<1) OR (TUR>40)
INPUT "TUR ADEDİ : (EN FAZLA 40) ",TUR
WEND
```

```
PRINT: PRINT
RANNOW=SEQ(0)

FOR I=1 TO TUR
PRINT "SU ANKİ SAYI : ";RANNOW
INPUT "BİR SONRAKİ SAYI [Y]UKSEK MI [A]LCAK MI OLACAK ? ",N$
IF N$="Y" OR N$="y" THEN FARKOYUNCU=1 ELSE FARKOYUNCU=-1
RANNEXT=SEQ(I)
IF RANNEXT>RANNOW THEN FARK=1
IF RANNEXT<RANNOW THEN FARK=-1
IF RANNEXT=RANNOW THEN FARK=0
PRINT "BİR SONRAKİ SAYI ";RANNEXT;" İDİ."
IF FARK=FARKOYUNCU THEN PUANOYUNCU=PUANOYUNCU+1 : PRINT "İyi'
ELSE PRINT "Hay allah !"
RANNOW=RANNEXT
PRINT
NEXT I

SONUCOYUNCU=INT((PUANOYUNCU/TUR)M00)
PRINT "PUANINIZ ";SONUCOYUNCU

RETURN

REM ************************************************
REM ***     BİLGİSAYARIN OYNAMASI      ***
REM ************************************************

COMPUTER:

PRINT : PRINT "SİMDİ SIRA BENDE"

PRINT "TUR ADEDİ =";TUR
RANNOW=SEQ(0)

FOR I=1 TOTUR
PRINT "SU ANKİ SAYI : ";RANNOW
PRINT "GELEBİLECEK BİR SONRAKİ SAYI : ";
IF N(RANNOW)<1 THEN FARKBILGISAYAR=-1 :PRINT "ALÇAK" ELSE
FARKBILGISAYAR=1 : PRINT "YÜKSEK"
RANNEXT=SEQ(I)
IF RANNEXT>RANNOW THEN FARK=1
IF RANNEXT<RANNOW THEN FARK=-1
IF RANNEXT=RANNOW THEN FARK=0
PRINT "BİR SONRAKİ SAYI ";RANNEXT;" İDİ."
I FARK=FARKBILGISAYARTHEN PUANBILGISAYAR=PUANBILGISAYAR+1 :
PRINT "COK İYİ" ELSE PRINT "UZGUNUM"
RANNOW=RANNEXT
PRINT
NEXTI

SONUCBILGISAYAR=INT((PUANBILGISAYAR/TUR)*100)
PRINT "BENİM PUANIM :  ";SONUCBILGISAYAR

RETURN


ELVEDA:

PRINT "PUANINIZ : ";SONUCOYUNCU

IF SONUCBILGISAYAR=SONUCOYUNCU THEN PRINT "EŞİTİZ !"
IF SONUCBILGISAYAR>SONUCOYUNCU THEN PRINT "BEN KAZANDIM"
IF SONUCBILGISAYAR<SONUCOYUNCU THEN PRINT "SIZ KAZANDINIZ"
PRINT : PRINT

RETURN
```

ADVENTURE

BU AYDA DEĞİŞİK BİR KONU İLE KARŞINIZDAYIZ. ALTINCI SAYIMIZDA YENİ AMİGACI OLAN ADVENTURE'CI BİR ARKADAŞIMIN İLK GÜNÜNÜ

YAZAN-ÇİZEN
TUNÇ DİNDAŞ

ANLATACAĞIM. DAHA ÖNCE COMMODORE 64'Ü OLAN ARKADAŞIM BİTİRMEDİ ADVENTURE BIRAKMADI. C64'DEKİ ADVENTURELAR ARTIK ONA GERÇEKÇİ GELMİYORDU. VE SONUNDA AMİGAYI ALDI. EVE GİDİP SEVİNÇLE AMİGASINI KURDU VE İLK ADVENTURE'DAN BAŞLAYARAK OYNAMAYA BAŞLADI. HENÜZ BİR SAAT GEÇMESİNE RAĞMEN BİR TANESİNİ BİTİRMİŞ

Tİ ZİLE. KORKU ADVENTURE'LARA BAYILIRDI. KORKU ONUN İŞİYDİ.

JACK THE RIPPER'I SEVEREK OYNARDI.

RENGARENK GRAFİKLER ONA ÇOK GÜZEL GÖZÜKÜYORDU. HELE AMİGANIN O MUHTEŞEM SESLERİ YEDİNCİSİNİ HENÜZ BİTİRMİŞTİ.

TOK!

PERSONEL NIGHTMARE DE BİTMİŞTİ. ZATEN SABAH OLUYORDU. YAKINDA GÜNEŞ DOĞACAKTI. BU SON ADVENTURE'DI. BİTİRMENİN RAHATLIĞIYLA ARKASINA YASLANDI VE DERİN BİR NEFES ALDI!!!...

BUDA BİTTİ DARISI DAHA GELMEYEN ELVERA'NIN BAŞINA

FOR VIGO

GÜNEŞ DOĞMAYA BAŞLADI. ARTIK TABUTUMA GİRMELİYİM!!.

BU MİNİK HİKAYE ADVENTURE'Cİ ARKADAŞIM CAN'A ADANMIŞTIR!!

BİTTİ